GIOCHI PER NINTENDO • SEGA

GAME POWER

SPED. in a.p. -45%-art. 2 comma 20/B legge 662/96-Filiale di Milano

EXTREME G
IN MOTO ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE

Help
BLAST CORPS

Ottobre
65
L. 7.000

Extreme G™ & © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment. Developed by Probe Entertainment.

extreme G™

In un mondo al di là di ogni immaginazione, corridori professionisti si sfidano in gare ad altissima velocità. Nei campionati di classe Extreme G, vengono utilizzate motociclette che, vincendo la forza di gravità, possono sfrecciare all'interno di intricatissimi e spettacolari percorsi appositamente studiati. In Extreme G tutto è permesso, armamenti e potenziamenti vengono lasciati sulla pista per aumentare la spettacolarità della gara, l'importante è arrivare primi, vivi.

- Gareggia su 12 incredibili percorsi ambientati in 4 futuristici mondi. Scegli uno dei 12 veicoli, ognuno con particolari caratteristiche di accelerazione, velocità e armamenti.
- Sfida da uno a 3 amici contemporaneamente grazie alla funzione multiplayer.
- Distruggi gli avversari utilizzando le armi più devastanti mai viste sino a ora.
- Scegli la via più veloce per arrivare alla vittoria; ogni tracciato comprende bivi, scorciatoie, salti e giri della morte.
- Vinci i vari tornei e campionati sfidando i più veloci e scorretti piloti al mondo.
- Azione velocissima, grafica incredibilmente dettagliata che utilizza tutta la potenza dei 64 bit.
- Memory Pack e Rumble Pack supportati. Memorizza i tuoi migliori risultati e prova l'impressionante effetto feedback!!









Acclaim®

TI ASPETTIAMO
dal 2 al 6 ottobre
AL PADIGLIONE 1
smau '97



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames



HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

ASTROCOMPUTER



NINTENDO ULTRA 64
VERSIONE USA/JAP — TELEFONARE



SONY PLAYSTATION
VERSIONE UNIVERSALE + GIOCO OMAGGIO — TELEFONARE
VERSIONE PAL — L. 285.000



SEGA SATURN
VERSIONE PAL — L. 285.000

SONY PLAYSTATION PAL



CARNAGE HEART 49.000



DRAGONHEART 49.000



KING'S FIELD 49.000



LEGACY OF KAIN 59.000

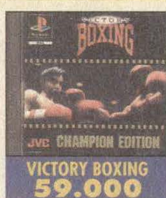


OFF-WORLD INTERC. 49.000



RAGE RACER PAL/USA 69.000

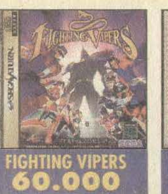

TOSHINDEN 3 • JAP 50.000



VICTORY BOXING 59.000

SEGA SATURN JAPAN


DRIFT KING 97 50.000



FIGHTING VIPERS 60.000



NIGHTS 60.000


TOH SHIN DEN URA 50.000



VAMPIRE HUNTER 50.000



VIRTUAL ON 60.000


Z GUNDAM 60.000

SEGA SATURN PAL



CRUSADER 49.000



DAYTONA USA 50.000



EARTH WORM JIM 2 50.000



LOST VIKINGS 2 50.000



SCORCHER 50.000



SKELETON WARRIORS 50.000



STREET RACER 50.000



TUNNEL B1 50.000

LE NOVITÀ DEL MESE

PSX PAL

WAR CRAFT 2	95.000
F1 '97	95.000
TOMB RAIDER 2	TELEF.
BUBSY 3D	85.000
CASTLEVANIA IV	95.000
JURASSIC PARK 2	95.000
MOTO RACER	TELEF.

ULTRA 64 PAL

INT. S.S. SOCCER 64	149.000
DOOM 64	TELEF.
YOSHI'S ISLAND	TELEF.
MISSION IMPOSSIBLE	TELEF.
F1 POLE POSITION	TELEF.

ULTRA 64 USA

GOLDEN EYE 007	159.000
INT. S.S. SOCCER 64	169.000

SATURN PAL

NHL '98	TELEF.
FIFA: Road to World Cup	TELEF.
VIRTUAL POOL 96	99.000
LETHAL ENFORCERS	TELEF.
FORMULA KARTS	TELEF.

MEGA DRIVE



INT. S. STAR SOCCER 50.000



MORTAL KOMBAT 3 50.000



NHL 96 50.000



POCAHONTAS 50.000

ACCESSORI



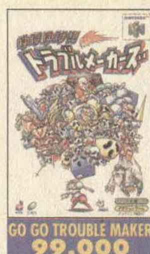
HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000


ARCADE RACER
VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 99.900



NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

ULTRA 64 • JAP


GO GO TROUBLE MAKER 99.000



J. LEAGUE LIVE 64 99.000

GAME GEAR
Giochi a partire da L. 29.000

SUPER NINTENDO
Giochi a partire da L. 59.900

GAME BOY
Giochi a partire da L. 39.000

HEXEN 99.000
ULTRA 64 PAL



CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA — M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 — FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

CONSULENTE MARKETING
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
Email: gp@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
ralbini@ilmioweb.it

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@ilmioweb.it

HANNO COLLABORATO
Andrea Cotta Ramusino, Tiziano Toniutti, Mattia Ravanelli, Claudio Tradardi, Giorgio Baratto

CONSULENZA GRAFICA
Gian Vittorio Cutrì, Luca Patrian

EDITORE
Il Mio Castello International Srl
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Pubblicazione mensile registrata:
sped. in a.p. -45%-art.2 comma 20/B legge 662/96-Filiale di Milano

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

PUBBLICITA'
Walter Longo 02-67131263

FOTOLITO
Typing - Milano

STAMPA
Canale – Torino

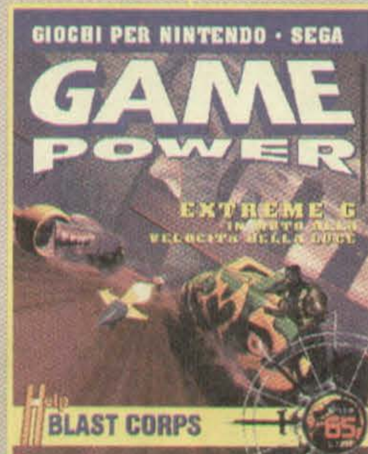
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

GAME POWER

SOMMARIO 65

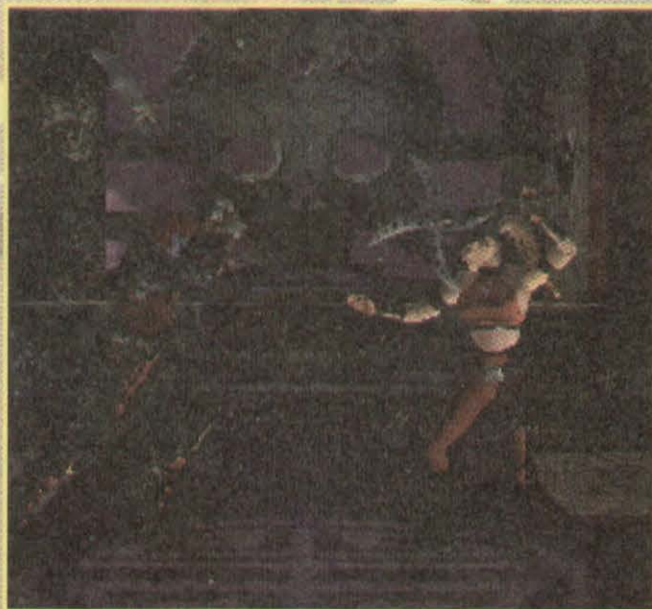
LA COPERTINA

EXTREME G È IL *WIPEOUT* PER NINTENTO 64? SCOPRITELO A PAGINA 30



MK4 PAG. 20

LA SAGA DI *MORTAL KOMBAT* CONTINUA... PREPARATEVI A DARVELE DI SANTA RAGIONE



L'APPOSTA

PAG. 4

OPINIONI, CRITICHE E COMMENTI DEI LETTORI ANALIZZATI DAL SOSTITUTO DI APECAR

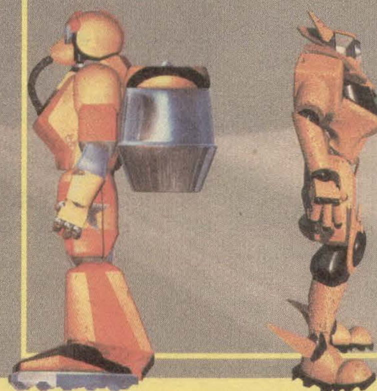
Help

BLAST CORPS, LA GUIDA DEFINITIVA ALLA DISTRUZIONE TOTALE DEL GIOCO PER NINTENDO 64

GIOCHI RECENSITI



SATURN



NEWS





L'APPOSTA

Sono sempre io, Onan il Barbaro, distruttore delle vostre letterine, e questa è sempre la famigerata Apposta di Game Power, dove le vostre letterine vengono, appunto, triturate e solo i più abili sopravvivono. L'annuncio che devo farvi è che nonostante la nostra innata cattiveria voi continuate a volerci bene e a sommergerci di letterine più o meno infide, a cui noi in, realtà, preferiremmo una o due mega-sessioni al Nintendo 64, e invece ci tocca leggerle e talvolta rispondere. Siete voi il mio nemico. E io vi combatterò con tutte le forze, anche se per ora mi vedo costretto, dall'ammontare delle lettere, a chinare il capo e rispondervi! Ah, ma arriverà il momento della riscossa, chissà che già dal prossimo mese non si possa fare Tabula Rasa di queste pagine e riempirle di recensioni e videogiochi come ai vecchi tempi! Forse chiamando il mio caro amico Attila il fratello di Dio riusciremmo a evadere in tempi soddisfacenti tutta la corrispondenza, anche perché in fondo in fondo ci piace mantenere il contatto coi lettori. Solo, non scatenate la nostra furia distruttrice, perché nella confusione potremmo anche auto-eliminarci, sapete, la foga della battaglia... ma già da questo mese, saremo cattivissimi. Ah ah ah!

Onan il Barbaro e Attila il Fratello di Dio



L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@mbox.vol.it

GOODBYE

Ciao Zzapecar, ma che risoluzione adotta *Mario64*?
Il N64 riuscirebbe a fare un gioco come *Tekken2* in HIGH-RES e senza personaggi cubettosi?
La grafica di *ISS64* è uguale a quella di *Perfect Striker*?
Ciao

Endy

Zzapecar non c'è più! Al suo posto c'è il grande Onan ed è il caso che ve lo stampiate bene nella testolina, chiaro? Chiaro. Bene, vediamo le tue domande. Uno, la risoluzione di Mario64 è ALTA. Non so dire quanto precisamente perché noi barbari abbiamo ancora dei problemi con le unità di misura, ma suppongo che sia qualcosa come 600 unghie di pollo per 400. Che in PAL diventano 640 per 480 unghie di pollo. Va bene? Tanto deve andar bene per forza.
Per la seconda domanda la risposta è Sì, il Nintendo 64 ci riuscirebbe, quello che non ci riuscirebbe sei TU che come programmatore non vali di certo molto, ahr ahr ahr (perdonalo, è un barbaro – ndAttila). Mentre per quanto riguarda ISS64, posso solo dire che la grafica è da ululato, senza dubbio, una delle cose più potenti viste in giro. Peccato che da quando ci giochi Attila su quei campi da calcio non cresca più un filo d'erba, ahr ahr!

FAREWELL

Spett.le Redazione di Game Power
Ho 18 anni e vi faccio i complimenti per la vostra rivista, è ottima. Solo tre cose:
1) Perché avete deciso di non occuparvi più della PSX Sony? Forse perché ormai ci sono fin troppe riviste di videogiochi in Italia che si occupano esclusivamente dalle PSX? Se il motivo e questo avete ragione.
2) *Final Fantasy VII* è veramente un gioco così bello? A guardare le copie che ha venduto sembrerebbe di sì.
3) A quale scheda grafica arcade (Model 3, System 22, System 12, ecc.) si può paragonare il Nintendo 64?
Grazie per l'attenzione (se me ne avete data) e auguri per la rivista.

Jason J Chapko.

Che nome porti forestiero? Donde provieni? Identificati meglio la prossima volta o saremo costretti a passarti allo spiedo, ahr ahr ahr. La nostra rivista è ottima solo perché ci siamo io e Attila e nessuno si azzardi a dire il contrario. Per quanto riguarda la PSX, non è escluso che dal prossimo mese Game Power torni a trattarla ampiamente. Anzi non è escluso affatto, quindi se avete una PSX non perdete il prossimo numero. Volevamo focalizzare l'attenzione più sul Nintendo 64 e sul Saturn ma le due macchine non godono ancora di una amplissi-

E' IN EDICOLA



LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

PERGIOCO Negozi

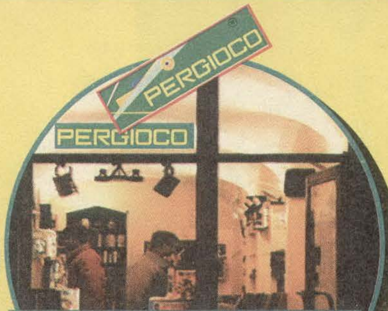
CON SOL LES



MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio ang. via Dante



MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio



BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Consolles da sempre esclusivamente gli originali !

PLAYSTATION

PLAYSTATION	299.000

Accessori PLAYSTATION

borsa, cavi, connettori

MULTI-CASE	32.900
CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO LINK PSX	19.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO PAL PSX SONY (RF-UNIT NR)	49.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
CAVO SCART PSX	24.900
CONTROLLER EXTENSION CABLE	19.900
EXTENSION CABLE x PSX	15.900
EXTENSION CABLE x PSX	19.900
MULTI TAP PLAYSTATION	83.900

joystick

DOMINATOR PS	69.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
PLAYSTICK	54.900
PREDATOR GUN	69.900
PSX ARCADE JOYSTICK	69.900
RACING CONTROLLER	29.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900

mouse

MOUSE PLAYSTATION	59.900

joypad

COMMANDER PRO	29.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ANALOGICO x PSX	59.900
CONTROLLER ASCII	69.900
CONTROLLER ORIGINALE x PSX	43.900
CONTROLLER PSX	39.900
GAMEPAD ALPS INTERACTIVE	99.900
JOYPAD EDGE COLOR	39.900
JOYPAD EDGE COLOR trasparente	39.900
JOYPAD GAMAX trasparente	39.900
JOYPAD WIRELESS	79.900
STATION MASTER PAD	39.900
ZERO PAD STREET FIGHTER ZERO 2	39.900

pistole

AVENGER PISTOLA	64.900
FAZOR PISTOLA	69.900
HYPER BLASTER	64.900
LUNAR GUN	64.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	49.900

schede di memoria

MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD SONY Blister	39.900
MEMORY CARD PSX 1Mega	39.900
MEMORY CARD PSX 2Mega	59.900
MEMORY CARD PSX 32 Mega	129.900

volanti & pedaliere

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE MT 940	159.000
VOLANTE POWER WHEEL	159.000

Giochi PLAYSTATION

azione

ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
AQUANAUTS HOLIDAY	89.900
AREA 51	94.900
ASSAULT RIGS	69.900
BATTLESPORT	94.900
BLAM! MACHINE HEAD	59.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAZING DRAGONS	59.900
BUBSY 3D	79.900
BURNING ROAD	84.900
BUST A-MOVE 2 Platinum	49.900
CARNAGE HEART	79.900
CHEESY	69.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	99.900
CRASH BANDICOOT	89.900
CRUSADER NO REMORSE	69.900
CRYPT KILLER	99.900
CYBERSPEED	49.900
DARK FORCES	89.900
DARKLIGHT CONFLICT	94.900
DESCENT	49.900
DESCENT 2	94.900
DESTRUCTION DERBY II	89.900
DESTRUCTION DERBY Platinum	49.900
DIE HARD TRILOGY	89.900
DISRUPTOR	59.900
DOOM	69.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	134.900
EXCALIBUR 2555 A.D.	89.900
EXHUMED	84.900
FADE TO BLACK Platinum	49.900
FANTASTIC FOUR	94.900
GALAXY FIGHT	59.900
GRID RUN	69.900
GUNDAM The Battle Masters Giap	199.000
HARD BOILED	99.900
HARDCORE 4x4	89.900
HERCULES Amer.	139.900
HEXEN	89.900
INDEPENDENCE DAY	94.900
IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT	69.900
IRON MAN X/O	69.900
KILLING ZONE	69.900
LOADED Platinum	49.900
LOST VIKINGS 2	79.900
MECHWARRIOR 2	94.900
MICROMACHINES V3	89.900
NAMCO MUSEUM Vol.4	79.900
NANOTEK WARRIOR	99.900
NEED FOR SPEED	84.900
NEED FOR SPEED 2	89.900
OFF WORLD Interceptor Extremé	49.900
PANDEMONIUM	84.900
PARODIUS	79.900
PENNY RACERS 2 Giap	119.900
PERFECT WEAPON	99.900
PITBALL	79.900
PO'ED	84.900
PORSCHE CHALLENGE	79.900
PSYCHIC FORCE	94.900
RAGE RACER	89.900
RALLY CROSS	79.900
RAY STORM	79.900
RAY TRACERS	79.900
RAYMAN Platinum	49.900
REAL BOUT Fatal Fury	79.900
REBEL ASSAULT II	99.900
RELOADED	94.900
RESIDENT EVIL	94.900
RIOT	74.900
ROAD RAGE	94.900
ROBOPIT	64.900
ROBOTRON X	89.900
SAMURAI SHODOWN III	79.900
SHOCKWAVE ASSAULT	54.900
SKELETON WARRIORS	69.900
SLAMSCAPE	79.900
SOUL BLADE	79.900
SPACE JAM	59.900
SPEEDSTER	89.900
SPIDER	69.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	99.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.900
STREET RACER	49.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERSONIC RACER	79.900
SWAGMAN	94.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST X3	79.900
THE INCREDIBLE HULK	94.900
THE LOST WORLD Jurassic Park 2	99.900
THE RAVEN PROJECT	99.900
TIME CRISIS Giap + Pistola	209.000
TITAN WARS	59.900
TOKYO HIGHWAY BATTLE	94.900
TOMB RAIDER	89.900
TOMB RAIDER,memory card, pad	119.900
TUNNEL B1	84.900
TWISTED METAL 2	89.900
V-RALLY	84.900
VIEWPOINT	79.900
WING COMMANDER III	79.900
WING COMMANDER IV	89.900
WIPE OUT Platinum	49.900
WORMS Platinum	49.900
X2	94.900
XEVIOUS 3D/G	79.900

pilotaggio

AIR COMBAT Platinum	49.900
BLACK DAWN	89.900
STRIKE POINT	89.900
TEST DRIVE OFF ROAD	94.900

avventure

ALONE IN THE DARK Jack is Back	59.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
CITY OF THE LOST CHILDREN	89.900
D	69.900
FINAL FANTASY VII Americano	164.900
KING'S FIELD	79.900
LEGACY OF KAYN	89.900
LEGACY OF KAYN + controller	116.900
LITTLE BIG ADVENTURE	79.900
MEGAMAN X3	79.900
MYST	89.900
PSYCHIC DETECTIVE	89.900
SENTIENT	94.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	94.900
VANDAL HEARTS	99.900

sport

4-4-2	79.900
ACTUA SOCCER Club Edition	74.900
ACTUA SOCCER Platinum	49.900
ADIDAS POWER SOCCER '97 Ital.	89.900
BREAK POINT TENNIS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	54.900
FIFA '97	69.900
FIFA SOCCER '96 Platinum	49.900
FORMULA 1	89.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH	89.900
JONAH LOMU RUGBY	99.900
MADDEN NFL '97	69.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	79.900
NBA '97	69.900
NBA IN THE ZONE 2	74.900
NBA JAM EXTREME	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	89.900
NHL '97	69.900
NHL FACE OFF '97	59.900
PGA TOUR GOLF '97	79.900
PLAYER MANAGER	94.900
POWERPLAY HOCKEY	89.900
ROAD RASH Platinum	49.900
SLAM 'N' JAM	49.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	74.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	89.900
TEN PIN ALLEY	94.900
TOTAL NBA 97	79.900
V TENNIS	99.900
VIRTUAL POOL	94.900

strategia

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
BATTLE STATIONS	84.900
CHESSMASTER 3D	59.900
COMMAND & CONQUER	84.900
SIM CITY 2000	109.900
SYNDICATE WARS	94.900
TRANSPORT TYCOON	79.900
WARCRAFT II	89.900
WARHAMMER Shadow of Horned Rat	99.900
X-COM Enemy Unknown	64.900
X-COM Terror from the Deep	84.900

PERGIOCO

SATURN

SATURN	299.000

Accessori SATURN

adattatori e cavi

ADATTATORE UNIVERSALE	49.900
CAVO SCART SATURN	21.900
EXTENSION CABLE x SATURN	15.900
EXTENSION CABLE x SATURN	19.900
PHOTO CD OPERATING SYSTEM	59.900
UNIVERSAL GAME ADAPTOR	49.900

joystick

JOYSTICK SALA GIOCHI	229.000
VIRTUA STICK	89.900

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256 consegne rapide con corriere** da 16.000 a 23.000 lire, credit card

PERGIOCO® Point



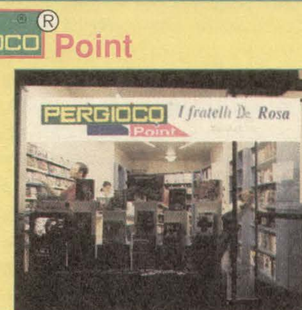
ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano, Prati



LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20



MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano



PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
a 50 mt. dalle Torri Medievali

Consolles da sempre esclusivamente gli originali !

joypad

CONTROL PAD ORIGINALE	59.900
EXPLORER SUPER JOYPAD	24.900
INFRARED CONTROL PAD	99.900
JOYPAD ST-2	29.900
JOYPAD ST-4	39.900
TERMINATOR	44.900
VOYAGER	49.900

schede di memoria

MEMORY CARD SATURN 16x	99.900
MEMORY CARD SATURN 8Mb	79.900

volanti & pedaliere

ARCADE RACER	129.900
MAD CATZ VOLANTE SATURN	129.900
MAD CATZ VOLANTE SATURN 2	129.900
VOLANTE VRF-1	129.900
VOLANTE MT 940	159.000
VOLANTE POWER WHEEL	159.000

Giochi SATURN

azione

ALIEN TRILOGY	79.900
BLAST CHAMBER	94.900
BLAZING DRAGONS	79.900
CHAOS CONTROL	69.900
CRUSADER NO REMORSE	69.900
CRYPT KILLER	99.900
DARIUS II	39.900
DARKLIGHT CONFLICT	99.900
DIE HARD ARCADE	119.900
DIE HARD TRILOGY	59.900
FIGHTERS MEGAMIX	109.900
FIGHTING VIPERS	59.900
HEXEN	94.900
JEWELS OF THE ORACLE	89.900
KING OF FIGHTERS '95	99.900
KRAZY IVAN	99.900
MANXT TT SUPERBIKES	99.900
MASS DESTRUCTION	94.900
MECHWARRIOR 2	94.900
PANDEMONIUM	109.900
RAYMAN	69.900
RESIDENT EVIL	109.900
SEGA RALLY	59.900
SKY TARGET	79.900
SOVIET STRIKE	79.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	109.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
TOMB RAIDER	69.900
TOSHINDEN URA	59.900
TUNNEL B1	79.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	89.900
VIRTUA FIGHTER KIDS	39.900
VIRTUAL ON	39.900
WIPE OUT	39.900

avventure

D	94.900
DARK SAVIOR	99.900
SHINING THE HOLY ARK	109.900
STORY OF THOR 2	59.900

sport

EURO '96	54.900
FIFA '97	64.900
FIFA SOCCER 96	59.900
MADDEN NFL '97	49.900
NBA ACTION	39.900
NBA JAM EXTREME	74.900
NBA LIVE 97	59.900
PGA TOUR GOLF '97	94.900
SPACE JAM	89.900
WORLDWIDE SOCCER '97	59.900

strategia

BATTLE STATIONS	94.900
WARCRAFT II	94.900

NINTENDO 64

NINTENDO 64 PAL Italiano	299.000

Accessori NINTENDO 64

adattatori, cavi

CONVERTITORE UNIVERSALE	29.900
JOLT PACK	59.900
CAVO SCART STEREO AUDIO/VIDEO	29.900
EXTENSION CABLE x NIN64	15.900
RF SET Cavo Antenna TV NIN64	49.900

joystick & pad

DUAL JOYSTICK	99.900
CONTROLLER COLORATO x NIN64	54.900
CONTROLLER ORIGINALE x NIN64	54.900

schede di memoria

MEMORY CARD NIN64 1 MEGA	29.900
MEMORY CARD NIN64 1Mega	39.900
MEMORY CARD NIN64 GIAPPONESE	29.900
MEMORY CARD NIN64 ORIGINALE	29.900

volanti & pedaliere

MAD CATZ VOLANTE NIN64	139.900
PER4MER ULTRA 64	159.900
VOLANTE MT 940	159.000
VOLANTE POWER WHEEL	159.000

Giochi NINTENDO 64

azione & avventura

BLAST CORPS Amer	189.900
DARK RIFT Amer.	159.900
DOOM 64 Amer	199.900
DORAEMON Giap	189.900
GOLDEN EYE 007 Americano	179.900
HEXEN Amer.	199.000
KILLER INSTINCT	149.900
MARIO 64	119.900
MARIO KART 64	109.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	179.900
MRC Multi Racing Champ. Jap	199.900
PILOT WINGS	139.900
STAR FOX Amer + Jolt Pad	184.900
STAR WARS	149.900
TROUBLE MAKERS GO GO Giap	209.000
TUROK Dinosaur Hunter	149.900
WAVE RACE	109.900

sport

FIFA 64	109.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	189.900
J.LEAGUE PRO STRIKER '97 Giap	149.900
NBA HANG TIME Amer	229.000
PRO BASEBALL Giap + MEMORY C.	209.000
SUPERSTAR SOCCER 64	169.900
WAYNE Gretzky's 3D Hockey Amer	199.900

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	189.900

Accessori SUPER NINTENDO

CONTROLLER	34.900
SUPER GAME BOY	94.900
SPRINT PAD SN	29.900

Giochi SUPER NINTENDO

azione & avventura

BATTLECLASH	59.900
BUGS BUNNY Rabbit Rampage	119.900
DIDDY KONG QUEST Donkey Kong 2	99.900
DIXIE KONG Donkey Kong 3	129.900
DONALD IN MAUI MALLARD	89.900
DONKEY KONG COUNTRY	119.900
F-ZERO	49.900
GHOUL PATROL	69.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
KILLER INSTINCT	49.900
KIRBY'S FUN PACK	99.900
LUCKY LUKE	99.900
MARVEL SUPERHEROES	114.900
MR. DO!	54.900
MS. PAC-MAN	54.900
PINOCCHIO	119.900
PUZZLE BOBBLE	109.900
SECRET OF EVERMORE	119.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	119.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	79.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	79.900
SUPER MARIO WORLD	64.900
TERRANIGMA	119.900
TETRIS & DR. MARIO	59.900
TINTIN 2 Il Tempio del Sole	114.900
TINTIN IN TIBET	99.900
TOY STORY	124.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	99.900

sport

F1 POLE POSITION 2	119.900
FIFA '97	109.900
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	79.900
SUPER TENNIS	49.900
WINTER GOLD	119.900

I PREZZI COMPRENDONO IVA E POSSONO VARIARE.

GAME BOY

GAME BOY	89.900
GAME BOY POCKET	109.900
ALIMENTATORE GB POCKET	49.900

Giochi GAME BOY

azione & avventura

4 IN 1 FUNPACK VOLUME II	49.900
ALADDIN	54.900
ALLEYWAY	29.900
BUBBLE BOBBLE Part 2	54.900
CASPER	59.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	54.900
DONKEY KONG LAND 2	59.900
DUCK TALES	54.900
DUCK TALES 2	54.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
HERCULES	74.900
IL GOBBO DI NOTRE DAME	69.900
KILLER INSTINCT	39.900
LAMBORGHINI American Challenge	49.900
LUCKY LUKE	64.900
MARIO & YOSHI	29.900
MOLEMANIA	49.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	74.900
PINOCCHIO	49.900
POCAHONTAS	69.900
STREET FIGHTER 2	54.900
STREET RACER	54.900
SUPER BATTLE TANK	39.900
SUPER HUNCHBACK QUASIMODO	74.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
SUPER RETURN OF JEDI	79.900
TETRIS	29.900
TETRIS ATTACK	44.900
THE JUNGLE BOOK	54.900
THE LION KING	54.900
ZELDA Link's Awakening	39.900

sport

BASEBALL	29.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
F1 POLE POSITION	64.900
FIFA '97	64.900
FIFA SOCCER '96	49.900
GOLF KONAMI	59.900
MADDEN NFL '96	59.900
NBA ALL STARS	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
SENSIBLE SOCCER	49.900
SOCCER	59.900
SUNSOFT GRAND PRIX	49.900
TRACK & FIELD	59.900



In proprio ma INSIEME.
E' APERTA LA LINEA FRANCHISING.
tel. 0338 / 7404680



ma diffusione qui in Italia (il Saturn neanche nel resto del mondo, ahr ahr ahr) e quindi prepariamoci a un altro giro di valzer. Poi, mi duole ammetterlo ma hai ragione tu: le riviste italiane che si occupano di PlayStation sono troppe e a questo punto rendiamo noto che io e Attila stiamo reclutando mercenari disposti al saccheggio delle redazioni altrui, meritano una punizione. Scriveteci indicandoci le vostre abilità, le armi che avete e in quanto tempo riuscite ad appiccare un incendio e se siete interessanti sarete contattati, ahr ahr ahr!
Per quanto riguarda Final Fantasy VII, dobbiamo solo inginocchiarci e pregare davanti agli dei, è uno dei giochi più belli e spettacolari che la storia ricordi, anzi sicuramente è l'esperienza di gioco più completa da dieci anni a questa parte. Pensa che persino un decerebrato totale come Attila ha trovato intrigante la storia, significa che veramente il gioco ha fascino da vendere... peccato sia esclusivamente in versione PlayStation perché sul Nintendo 64 un gioco del genere manca davvero e Zelda 64 dovrà essere davvero sopra ogni aspettativa per avere soltanto la possibilità di comptere...
Per finire, il Nintendo 64 può essere paragonato a un System 22 molto potente, anche se l'architettura hardware (che tu sicuramente non sei in grado di capire, ahr ahr ahr!) (perdonalo anche tu, è un rozzo incivile – nd Attila) è strutturata in modo assai diverso da quella di una motherboard arcade, che dispone spesso di processori dedicati al singolo gioco (Scud Race della Sega ne è un chiaro esempio). Come vedi di attenzione te ne abbiamo data (pure troppa ahr ahr ahr), e grazie per gli auguri, ce ne ricorderemo nel momento di darti il colpo di grazia...

SEE YA

Carissimo Apecar, mi chiamo Antonio e sono un felice possessore di un PC, di un N64 e infine di una PSX, nonché un vostro fedelissimo lettore. Ora, da due numeri a questa parte ho notato che avete diminuito la vostra attenzione nei confronti della macchina della Sony, anzi non ne parlate proprio più. Come mai? 1) lapsus freudiano 2) forse non è mai esistita e allora sono pazzo io! 3) non so. TU COME LA VEEEDI?
A parte gli scherzi fatemi sapere al più presto, grazie

Antonio [Roma]

OU REVOIR

Genova, 26/08/1997.
Ni-hao, Ape, io ho l'NRG per cui siamo parenti. Comunque, ti scrive Sasizza, e vedi di riunire tutto lo Studio VIT, please.
Ascoltate/leggete attentamente: la mattina del primo del mese: c'è un sole e un aria sublime. Nemmeno una nuvola. Mi alzo fischiettando e mi reco dal mio spac... ops, edicolante che mi accoglie con un sorriso a 32 denti e mi dice che è arrivato il Game Power ancora puzzolente d'inchiostro; gli do i canonici 6 sacchi e vado a casa col tepore del sole sulla schiena. Apro la rivista rilegata in brossura e nelle news è la notizia redazionale della soppressione di PSX Power che sarà rimpiazzata da una rivista per SEGAioli (non so se ci n-intendiamo). Poi mi fiondo sul sommario per vedere come sono gestite le oltre 100 pagine di Game Porno: news, recensioni, trucchi, Game Over, ecc... Sorvolando le uniche 4 facciate di pubblicità mi immergo in una sana lettura capendo riscontrando il Game Puzzone la rivista dei miei sogni. Sul retro leggo: "IL FUTURO è FANTASCIENZA? NO è PLAYSTATION!!!" Poi, dopo tanti zuccherini, la mazzata. È quel bastardo del Tamagotchi che mi sveglia alle 3 di notte xché affamato e mi risveglio tutto sudato con 'na copia di Game Pozione tra le dita dei piedi. Spero di poter leggere la mia lettera su carta gialla, con magari una vostra risposta! Beh, ora vi saluto perché devo massacrare di botte il Tamagotchi.

Ciao by Sasizza, Genova

SE VEDEMO

Sono un bambino di 9 anni, vi seguo da sempre, grazie a mio fratello. Volevo sapere perché non recensite più i giochi per PSX, dato che siete della stessa parrocchia di PlayStation Magazine/Power.

Un bambino di 9 anni

Tre lettere molto simili per una vera sola domanda: che fine ha fatto la PlayStation? Perché è scomparsa dalle pagine di Game Power? Ahr ahr ahr, beh, la prima l'ha schiacciata il mio cavallo, la seconda l'ha distrutta Attila con un potente rutto e la terza, l'unica rimasta in redazione, la usiamo per incendiare le lettere con il laser del CD. A parte le facezie, dal prossimo mese Game Powww ricomincerà a occuparsi di PlayStation, con trucchi, recensioni e una sezione enciclopedica sui giochi migliori. Bisogna tenere conto del fatto che la macchina Sony è in assoluto la più diffusa in Italia e se cresce il numero degli utenti è naturale che cresca il numero delle riviste dedicate a questa macchina. Quindi da Novembre aspettatevi un Game Power sempre più frizzante e simpatico e con un grande spazio dedicato alla stupenda macchina Sony di cui stavamo davvero iniziando a sentire la mancanza, anche perché i giochi davvero BELLI per Nintendo 64 escono ogni morte di papa... naturalmente non perderemo d'occhio le macchine di cui ci siamo occupati sinora perché è giusto continuare a informare i lettori su tutto quello che succede nel fantastico mondo dei videogame. Però avremo nuovamente un occhio di riguardo per quella che è la macchina tutto sommato con più vita attorno, attualmente, e con dei giochi annunciati (e visti alle recenti fiere) che promettono davvero faville. Restate sintonizzati, naturalmente su Game Power!!!

ADDIO

Caro Game Power
Potrebbero esserci mille e più modi diversi di iniziare queste righe ma ce n'è uno solo per finirle. Ed è la parola "fine", semplice eppure potentissima, come nei film più belli che riusciate a ricordare. Fisiologicamente, ogni cosa inizia e finisce e stavolta tocca all'Apposta di Game Power. Per me l'Apposta di GP finisce qui, a meno di un fulmine che cadendomi in testa mi faccia cambiare idea. I motivi della decisione non vanno ricondotti né alla redazione, né a me, che leggo queste pagine da quasi quattro anni. Semplicemente, le persone cambiano, cambiano le cose, e per cambiare talvolta bisogna anche essere drastici. In questo quattro anni ne ho viste davvero di tutti i colori e di tutte le forme, con alcuni lettori si è andati oltre il semplice scambio di parole sulla rubrica, con altri si è litigato, con altri si è anche diventati amici. Anche senza mai conoscersi direttamente. Mi sembra un buon consuntivo di fine carriera e una liquidazione assolutamente all'altezza. Tutto qua. Eppure in mezzo a queste quattro pagine ci sono cresciuto, ci ho mangiato, riso, bevuto e anche imparato qualcosa. Però ora basta, perché è giusto che le cose finiscano. Non c'è un motivo particolare, anzi c'è ma è molto esterno al mio rapporto con la rubrica, ma sento che è ora di andare, come nel finale di Blade Runner. E anzi volevo ringraziarvi tantissimo per tutto quello che ho visto, sentito e capito: cosa dire di più se non grazie a tutti i lettori per aver contribuito con domande, deliri, sclerate e pagine d'amore a questo tempo di carta? Davvero non ci sono parole e quelle che ci sono, sono tristi. Quindi basta così: un commiato è un commiato. L'Apposta, per me, per lo meno "muore", a differenza di chi non riesce e si riduce a crepare. Era evidentemente il tempo. Ciao a tutti.

Tiz [Roma]

Caro Tiz, le cose finiscono, come dici tu è vero, e finiscono spesso anche del tutto inaspettatamente. Il mondo però continua a girare (anche qualcos'altro, ahr ahr ahr!) ed è giusto che così sia. Siamo contenti se Game Power ti ha fatto "bene" per la vita e lo siamo ancora di più se ci dici che le pagine che più hai amato sono queste.
Buon viaggio!



LUCCA



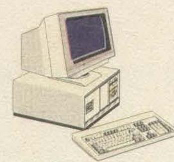
290.000



295.000



290.000





Novità PlayStation PAL:

V-Rally disponibile
Syndicate Wars
Test Drive of Road
Tenka
Psychic Force
Independence Day
Megamix 3
Virtual Pool
Rally Cross disponibile

Disponibili:

- Formula 1
- Rage Racer
- Suol Blade
- Tekken 2
- Internatinal Superstar Soccer PRO
- Tomb Raider
- Resident Evil
- Crash
- Crasiz Bandicoot
- The City Of Lost Children

.... e tanti altri titoli





Novità PlayStation JAP/USA:

Time Crisis+Gun
Final Fantasy 7
Street Fighter ex Plus
Saga Frontier
Hercules
King of Fighter 96
Tobal 2
Bushido Blade
Dynasty Warrior
Dragon Ball GT
VWX Racing
Joy Pad Vivranti

Dispo nibili a Prezzo BOMBA

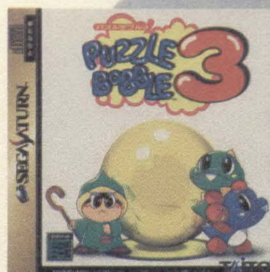


Novità N 64:

Multi Racing USA
ISS 64 PAL
Mortal Combat Trilogy PAL
Star Fox USA

.... è disponibile tutta l'intera Collezione

~ Disponibile 64 Disk Driver ~



Novità SEGA-SATURN:

Bio Hazar ~ Sonic Jam ~ Puzzle Bubble 3 ~ Bushidohretsuden

.... DISPONIBILE TUTTA L'INTERA COLLEZIONE
A PARTIRE DA £. 40.000....

PERMUTA E CONTO VENDITA DEL TUO USATO

Iscriviti anche tu al nostro Club GLOBAL GAME
riceverai sconti ed agevolazioni !!!!!

Via Borgo Giannotti, 379 - Tel. 0583/343644 (4 Linee R.A.) - Fax 0583/330804 - LUCCA

CHI HA PAURA DELLA PSX?

Introduciamo un discorso nato un paio di anni fa proprio su queste pagine. Per rendere edotto chi ha avuto la sfortuna di non seguirci a quel tempo, diciamo solamente che si tratta dell'eterna diatriba del successo di questa o di quella console, di questa o di quella casa produttrice.
A differenza di quanto accade in altri ambiti, nell'industria dei videogiochi, le società in grado di produrre hardware di elevata qualità sono solo tre: Nintendo, Sega e Sony. Quest'ultima, se vogliamo, è l'ultima creatura del mondo videoludico ma, a differenza di quanto si dicesse a suo tempo, è stata la società che ha saputo sfruttare al meglio un mercato che, per certi versi, poteva essere considerato "vergine".
Nel momento stesso in cui si cominciò a parlare di 32 bit, di console della nuova generazione, tutti gli accenti furono posti sulla macchina dell'Atari (qualcuno si ricorda ancora del Jaguar?), poi si cominciò a disquisire sulle potenzialità della nuova console Sega e dell'Ultra 64 (antico nome del 64 bit Nintendo, per non parlare del Project Reality). Si buttava lì anche qualche parola sulla PSX, nome in codice di quello che sarebbe diventato, poi, uno dei maggiori successi nel mondo dei videogiochi casalinghi.
A suo tempo, come dicevamo, esistevano diverse correnti: c'era chi riteneva il Saturn la miglior macchina mai realizzata (poveri ingenui), chi riteneva che, una volta entrata in campo la Nintendo non ce ne sarebbe stato più per nessuno (bel concetto ma smentito dai fatti) e chi, come noi di Game Power, si rese conto che la PlayStation avrebbe dettato i canoni dell'ambiente videoludico nei mesi a seguire, cioè questi.
Per aver espresso i nostri sacrosanti concetti, siamo stati tacciati di essere al soldo della Sony, di non comprendere le capacità del Saturn, di non essere in grado di apprezzare le potenzialità della nuova(?) console della Nintendo. Critiche accettate, ponderate e, in nessun modo, condivise. Non veniamo a dirvi che abbiamo l'occhio lungo solo perché è da anni che viviamo in questo ambiente, semplicemente basta scrollarsi le proprie ipocrisie, il proprio modo restrittivo di pensare; anche chi, dopo averci criticato, oggi possiede, e gioca, con una PlayStation, se ne può rendere conto. Lo sappiamo tutti, l'Italia è il paese delle contraddizzioni; so benissimo che c'è gente che, fino a ieri diceva che il Saturn era la miglior console del momento, che la Nintendo avrebbe folgorato la Sony, ma che oggi gioca a *F1 '97*.
So anche che non lo ammetteranno mai...

• Random



LA PLAYSTATION SPONSOR UFFICIALE DELLA CHAMPIONS LEAGUE

Con ogni probabilità il mondo dei videogiochi sta acquistando sempre più importanza anche in Europa. Basti pensare che la Sony Computer Entertainment, più precisamente il logo PlayStation, è sponsor ufficiale della Coppa dei Campioni, o meglio, della Champions League. L'accordo, della durata di tre anni, vedrà associato il nome della console più diffusa d'Europa alla manifestazione che elegge la squadra di calcio Regina d'Europa.



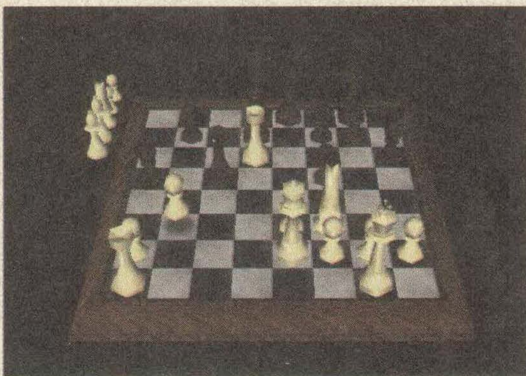
NEWS

Notizie dal MONDO

LA FRANCIA VA VERSO IL NINTENDO

I PRIMI TITOLI MADE IN FRANCE

Anche oltralpe le software house danno fiducia al Nintendo 64



Oltre alla Infogrames, fresca del successo di V-Rally, anche la Titus, altra software house francese, ha deciso di dedicarsi al Nintendo 64. I primi due titoli in uscita saranno *Virtual Chess* e *Lamborghini*.
Il secondo è un classico gioco di guida per 1 o 4 giocatori, mentre il primo è un titolo un po' anomalo per quanto riguarda il mondo delle console, trattandosi, infatti, di un simulatore di scacchi. A quanto afferma la Titus, il gioco, se così si può chiamare, sarà perfetto per avvicinare i giovani al classico gioco con la scacchiera.

LA VIRGIN INTERACTIVE È IN VENDITA

CHI OFFRE DI PIÙ ?

L'Electroni Arts tra le favorite al colpo del decennio

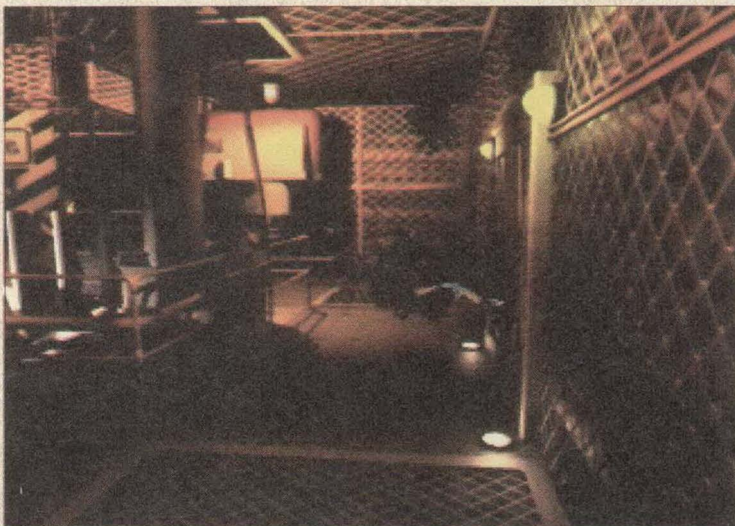
La Virgin Interactive, distributrice per l'Europa dei prodotti Westwood Studios (*Command & Conquer, Red Alert*) e Capcom (Resident Evil, *Super Puzzle Fighter*) è stata ufficialmente messa sul mercato.
Questo non vuol dire che sia in crisi o che sia sull'orlo del fallimento, semplicemente che la Viacom, la società che possiede il pacchetto azionario di maggioranza, ha deciso di liberarsene. Le papabili concorrenti all'acquisto della Virgin Interactive sono, secondo i bene informati, la GTI, la Sega, la Spectrum Holobyte e l'Electronic Arts, con quest'ultima in Pole Position per il successo finale.



Uno degli ostacoli per la riuscita dell'accordo, potrebbe essere rappresentato dalla valutazione fatta dalla Viacom (200-250 milioni di dollari, circa 400 miliardi di lire) e dalla necessità di liquidità immediata che urge alla società che ha messo all'asta la Virgin.
L'offerta fatta dall'Electronic Arts, infatti, pare si aggiri sull'ordinbe dei 150 milioni di dollari, la maggior parte dei quali in titoli, cosa che non era certo ciò che si aspettava la Viacom. Pare, comunque, che anche la Spectrum Holobyte (Microprose) abbia fatto la sua offerta, anche se non è stato dato di sapere la consistenza di quest'ultima.
Con ogni probabilità, le trattative andranno avanti ancora per diverso tempo, ma non è escluso che entro la fine di ottobre si saprà esattamente chi avrà l'onere, e l'onore, di gestire il febbrile periodo natalizio della Virgin Interactive che, tra le frecce disponibili al suo arco, ha a disposizione titoli del calibro di *Blade Runner* e *Resident Evil* (in formato PC).
Staremo a vedere, anche se siamo sicuri che, chiunque porterà a termine l'affare, guadagnerà non poco in termini di potenziale software.



Lamborghini, **il primo titolo per Nintendo 64 della francese Titus.**



Resident Evil, **uno dei titoli di maggior successo distribuiti dalla Virgin...**

E' USCITA IN EDICOLA LA RIVISTA DI COMPUTER CHE HAI SEMPRE SOGNATO

FACILE DA LEGGERE
CONVENIENTE

✓ COSTA SOLO 8.000 LIRE
✓ TI REGALA 2 CD-ROM PIENI DI PROGRAMMI FANTASTICI
✓ TI PROPONE UN BUONO SCONTO DEL VALORE DI 1 MILIONE

COMPLETA

✓ PUBBLICA LA GUIDA MERCATO CON I PREZZI SCONTATI DI TUTTI I COMPUTER VENDUTI IN ITALIA

UTILE

✓ PIENA DI TRUCCHI E SEGRETI PER FAR FUNZIONARE MEGLIO IL TUO COMPUTER

AGGIORNATA

✓ FA IN ANTEPRIMA LE PROVE DELLE ULTIME NOVITA' ANTICIPA I SEGRETI DEI NUOVI PROGRAMMI MICROSOFT

SINCERA

✓ TI SVELA PREGI E DIFETTI DI TUTTO QUELLO CHE VUOI COMPRARE

GRAFFIANTE

✓ NON HA PAURA DI NESSUNO E DICE LE COSE COME STANNO

UNA RIVISTA COSI' NON SI ERA MAI VISTA PRIMA

IL MIO CASTELLO EDITORE TEL. 02/6713121

I 2 CD SONO ALL'INTERNO

SOLO 8.000 LIRE CON 2-CD ROM COMPRESI NEL PREZZO

SPECIALE! BUONO SCONTO DI 1 MILIONE PER COMPRARE FREEHAND GRAPHICS STUDIO CON TUTTI I PROGRAMMI PER LA GRAFICA

Incredibile!
GRAZIE A QUESTO CD RISPARMI PIÙ DI 1.000.000 di lire SULL' ACQUISTO DI FREEHAND GRAPHIC STUDIO!

MODO

CD ROM

GRATIS EXTREME 3D IN VERSIONE COMPLETA PER LA GESTIONE TOTALE DELLE IMMAGINI IN 3 DIMENSIONI

GRATIS ✓ IL PROGRAMMA PER VINCERE AL TOTOCALCIO ✓ DECINE DI NUOVI PROGRAMMI E DEMO OTTIMI PER IL TUO COMPUTER

COMPUTER MAGAZINE

COME INSTALLARE CD-ROM

L. 8.000

COMPUTER MAGAZINE

OTTOBRE

MENSILE - ANNO 1 N.2 - OTTOBRE 1997
SPED ABB. POST. COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

I PREZZI SCENDONO

PROVATI PER VOI 20 COMPUTER DA 2 A 20 MILIONI

LE VERE OCCASIONI DEL MOMENTO

TRUCCHI E SEGRETI PER MIGLIORARE IL TUO WINDOWS 95

GUIDA MERCATO DELLE MACCHINE FOTOGRAFICHE DIGITALI

SCOPRIRE IL FASCINO DEL TRIDIMENSIONALE

3D

3 OTTIMI SCANNER A UN PREZZO FANTASTICO

2 CD ROM IN REGALO

SPECIALE! CONTIENE BUONO SCONTO DEL VALORE DI 1 MILIONE PER COMPRARE IL NUOVO FREE HAND GRAPHIC STUDIO

NEWS

IN VIAGGIO SU SATURNO

Abbiamo raccolto un po' di 'ultimissime' sul 32 bit della Sega. Innanzitutto pare che *Duke Nukem 3D* arriverà su Saturn in ottobre senza alcuna censura. Tutte le spogliarelliste, le riviste sexy e i video ammiccanti saranno presenti così come lo erano nella versione PC. Inoltre, verranno riproposti tutti i livelli della versione originale, anche se alcuni sono stati semplificati. In tema di uscite vi preannunciamo la pubblicazione di *Panzer Dragoon 3*, che occuperà ben quattro CD, e di *Shining Force 3*. Purtroppo, invece, si vociferà che *Virtua Fighter 3* non uscirà mai per la console casalinga della Sega, a differenza di *Quake*, che è già nelle ultime fasi di realizzazione. È prevista anche la conversione per Saturn di *Psychic Force*, e l'uscita di una avventura della Sega chiamata *Enemy Zero* che, per il momento, contiene diverse scene di nudo.



(sopra) Questo è il nuovo portatile Game.com della Tiger.
(sotto in senso antiorario) Ecco i primi giochi che usciranno: *Sonic Jam, Duke Nukem 3D, Batman & Robin* e *Fighters Megamix.*

È ARRIVATO UN NUOVO PORTATILE

IL GAME.COM SFIDA IL GAMEBOY

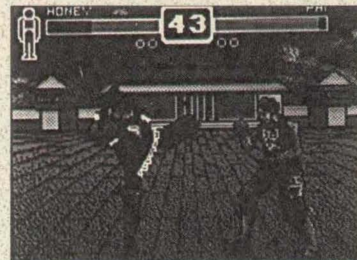
La Tiger scende in campo con un portatile che si collega anche a Internet.

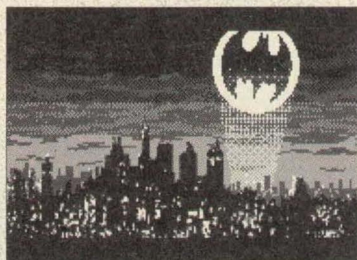
Putroppo pare non ci sia verso di coniugare praticità e bellezza, quindi ancora una volta saremo costretti a disfarci gli occhi su uno schermo in bianco e nero. Ma, se non altro, questa volta il sonoro non sarà il solito fastidioso gracidio. La nuova console portatile si chiama Game.com e, come potete vedere dalle immagini, andrà a fare concorrenza diretta al piccolo mostriciattolo della Nintendo. Già altri ci hanno provato, ma tutti hanno fallito, chi più chi meno. Il Lynx dell'Atari è stato il primo a cedere, per via di uno scarsissimo supporto da parte delle software house esterne. Il PC Engine GT era bello, ma non è mai stato importato ufficialmente e di conseguenza il suo costo era fin troppo elevato per riuscire a conquistare il mercato. Il Game Gear della Sega è quello che ha resistito di più, grazie al supporto di un gigante come la grande S, ma alla fine la sua minore praticità lo ha condannato all'esilio come i suoi predecessori. Infine ha fatto una brevissima apparizione il MegaDrive portatile, peccato che sia uscito quando ormai il 16 bit della Sega aveva smesso di essere una delle console più in voga. Considerati questi fatti, risulta ancor più impressionate il successo della Nintendo e appare ancora più arduo il compito del Game.com. Ma il giocattolino della Tiger ha qualche asso nella manica. Innanzitutto ha già una buona lista di titoli in uscita. I giochi già disponibili al momento sono *Lights Out* e *Batman & Robin*, venduti insieme alla console, *Wheel of Fortune* (La ruota della fortuna), *Quiz Whiz* e *Indy 500*. Nei prossimi mesi, invece, dovrebbero uscire: *Sonic Jam* (che contiene livelli di *Sonic 1, 2, 3* e *Sonic & Knuckles* - !?), *Duke Nukem 3D* (!? bis), *The Lost World*, *William's Arcade Classics*, *Robotron*, *Mortal Kombat* e *Fighters Megamix* (versione 2D del picchiaduro Sega - la cosa comincia a farsi sospetta). In più, il Game.com si propone come piccolo organiser per i giocatori più indaffarati. Infatti, quando la cartuccia gioco non è inserita lo si può utilizzare come rubrica telefonica, calendario e calcolatrice, contiene anche un semplice solitario e un programmino per la memorizzazione dei migliori record di ogni gioco. Il tutto è utilizzabile facilmente grazie ai numerosi pulsanti e allo splendido schermo LCD che supporta la funzione touch-screen, ovvero si possono selezionare le varie funzioni premendo direttamente sullo schermo con il dito o con l'apposita penna. Ma non è finita! Il nome Game.com deriva dalla peculiare possibilità di connettere il portatile, mediante apposita cartuccia venduta separatamente, a un modem e a una linea telefonica per collegarsi a Internet. Ovviamente, il browser presente sulla cartuccia visualizza solo il testo dei vari siti e le vostre E-mail, quindi non sperate di scaricarvi immagini sporcellose! La connessione in rete permetterà anche di raggiungere il sito della Tiger dove si potrà trovare, per esempio, un bat computer da utilizzare con il gioco *Batman & Robin*. Inoltre si potranno anche sfidare altri possessori di Game.com in partite a più giocatori. Per il momento non abbiamo altre informazioni, ma pensiamo che possiate già farvi un'idea su questa nuova macchina che, almeno sulla carta, ha ottime probabilità di togliere al Game Boy il suo invidiabile primato.

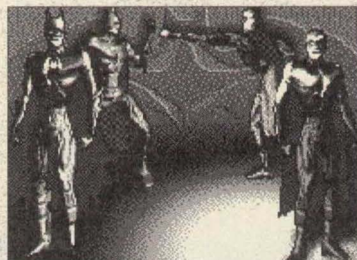


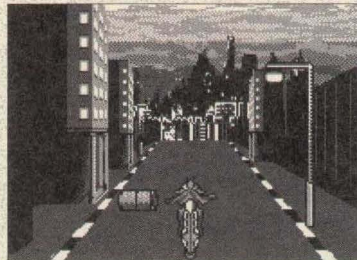












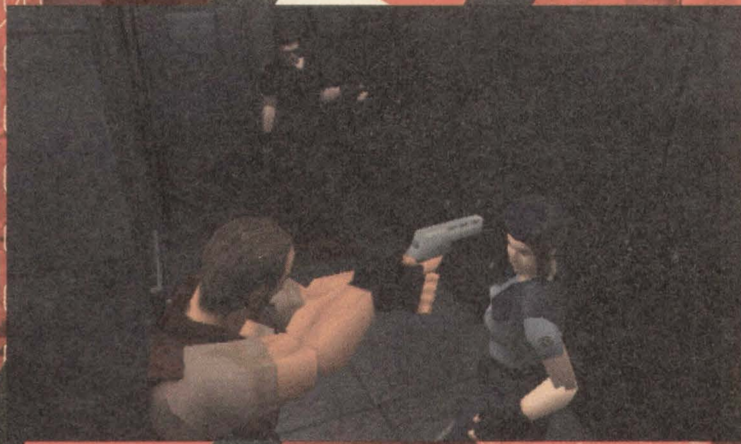


COM'È DURA LA CENSURA

Sappiamo tutti che i film vengono censurati e tagliuzzati. Ma sapevate che la stessa cosa è successa ai giochi che giocate ora e succederà a praticamente tutti i giochi che giocherete in futuro? Per quale motivo i nostri giochi vengono rimaneggiati prima di finire sotto i nostri occhi? G. Game Power indaga...





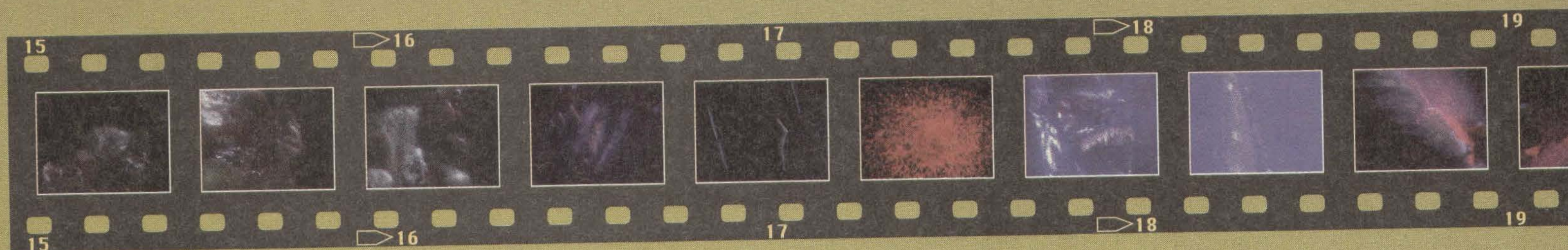


Qualche innocuo schizzo di sangue sullo schermo? A quanto pare non la pensa così chi è al potere. Qualche spruzzo rosso per loro significa mandare in pappa il cervello delle persone e trasformarle in psicopatici assetati di sangue. La Nintendo ha una regola per gli sviluppatori che fin dall'inizio ha bandito il sangue da tutti i giochi. Se volevate qualcosa che schizzasse per lo schermo, doveva essere verde o, meglio ancora, invisibile.

La Sega non era altrettanto dura, ma quando è uscito il Mortal Kombat originale, ha dovuto puntare i piedi e ridurre il sangue ad un livello più accettabile. L'Acclaim ha aggirato la cosa inserendo nel gioco un cheat per il sangue... quindi con la pressione di qualche tasto potevate ritrovarvi immersi fino al collo in una raccapricciante pozza rossa. La versione per SNES di MK pur troppo non aveva un cheat del genere. Femminucce!

L'avvento di sistemi basati sul CD ha portato nuovi problemi. Quei dischetti miracolosi non creano solo dei gran mal di testa alle persone che gli fanno un piccolo graffio e non riescono più a caricare il maledetto gioco. Sono un problema anche per gli sviluppatori che devono ridursi ad usare tonnellate di FMV per riempirli.

La vittima più recente è stato il gioco di avventure Phantasmagoria 2, che è diventato famoso per due motivi. In primo luogo perché è uno dei peggiori giochi mai prodotti. Secondo per via di un paio di scene gratuite che sono state tagliate. Ma se il primo capitolo di questa avventura horror si spingeva fino ai limiti del buongusto, il sequel li



frantumava alla grande con un martello pneumatico. Sebbene la BBFC l'avesse vietato ai minori (cosa che di solito assicura ottime vendite), una scena contenente un omicidio particolarmente sanguinolento è stata tagliata. C'era un'altra scena in pericolo, ma di questa ne riparleremo dopo.

Anche il gioco sanguinario più famoso, Resident Evil, è stato rimaneggiato dai censori. Se pensavate che la NOSTRA presentazione fosse alquanto spettacolare, dovreste vedere gli spezzoni che sono stati eliminati. Fanno sembrare anche il film più splatteroso un episodio della Casa nella Prateria. L'annunciato Director's Cut, comunque, pare che conterrà alcune di queste scene... ma non ne siamo sicuri (la speranza è l'ultima a morire).

VIOLENZA

Milioni di persone hanno assistito al tentativo di Mike Tyson di staccare a morsi l'orecchio di quel tipo. Uno degli spettacoli televisivi più famosi di questi anni (American Gladiators, NdT) è basato su dei possenti gladiatori che provano gusto ad abbattere i concorrenti con ogni mezzo possibile. Quindi, pensando a questo, viene da chiedersi perché nei giochi bisogna tagliare alcune scene per ragioni di buongusto. Credeteci o meno, certe persone sono convinte che ciò che vedete sullo schermo lo ripeterete nella vita reale. Quindi, la prossima volta che giocate a Street Fighter e sparate una palla di fuoco al vostro avversario, cercate di resistere all'impulso di ripetere l'esperienza nel mondo reale.

Una delle vittime più recenti della diatriba "i videogiochi sono troppo violenti" è Carmageddon. Nel gioco dovete gareggiare per le strade e investire le persone vi fa guadagnare punti extra. Più la cosa viene fatta con stile, maggiori saranno i punti guadagnati (e se riuscite a spiaccicarli contro il muro... meglio ancora). Lo scandalo è finito sui giornali, visto che alcuni parlamentari



Un tipo raccapricciante uscito da Phantasmagoria 2. Tutto quel sangue l'ha fatto vietare ai minori.



Ciò che accadrà dopo viene lasciato alla vostra immaginazione. Non abbiamo potuto mostrarvelo.

CHE, NIENTE SANGUE ROSSO?

La Germania è un mercato enorme per i produttori di videogiochi, ma può essere sfruttato solo se si è disposti a fare determinati cambiamenti.
Tanto per cominciare a loro non piace la guerra. Questo può rivelarsi un problema per gli sviluppatori che vogliono vendere il loro prodotto in Germania e che poi scoprono che devono eliminare gli eserciti da tutti i loro giochi. In più non è permesso uccidere la gente. Negli sparatutto i personaggi umani improvvisamente si trasformano in robot (come in Turok). Il sangue non può essere rosso e nella maggior parte dei giochi viene rappresentato in verde. Oh, e ovviamente ogni gioco che ha un qualche riferimento al nazismo non ha alcuna speranza di uscire sul mercato. In MDK, il best-seller per PC, il sangue è diventato verde, anche se gli hacker hanno distribuito a tempo di record su Internet una patch per riportarlo al suo colore originale. Alien Trilogy ha ricevuto lo stesso trattamento. Abbiamo chiesto agli sviluppatori della Probe cosa hanno dovuto fare. "Per via delle leggi federali tedesche", hanno risposto, "abbiamo dovuto cambiare la versione tedesca del gioco. Qualsiasi prodotto che non rispetta le severe limitazioni della loro censura viene vietato ai minori o messo al bando. Di solito è per via della violenza, specialmente se tra esseri umani. In Trilogy, Ripley (umana) uccideva i soldati. Per questa versione, abbiamo dovuto togliere tutti i nemici umani dai vari livelli, eliminare i riferimenti testuali agli umani e il sangue (verde) è stato attenuato. Sebbene la Germania sia un mercato importante, abbiamo dovuto lavorare sodo per apportare le dovute modifiche." Quindi vi potrà sembrare ingiusto che i giochi vengano rimaneggiati, ma siate grati che non dovete comprare le vostre copie in Germania.



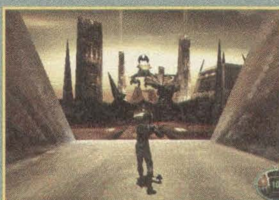
Sgozzare la gola ai robot è il massimo dell'azione che potranno godersi i giovani giocatori tedeschi.



Avvicinatevi con un'arma e i risultati non saranno altrettanto sanguinolenti. Noi di GP siamo contrari a qualsiasi restrizione sul mercato



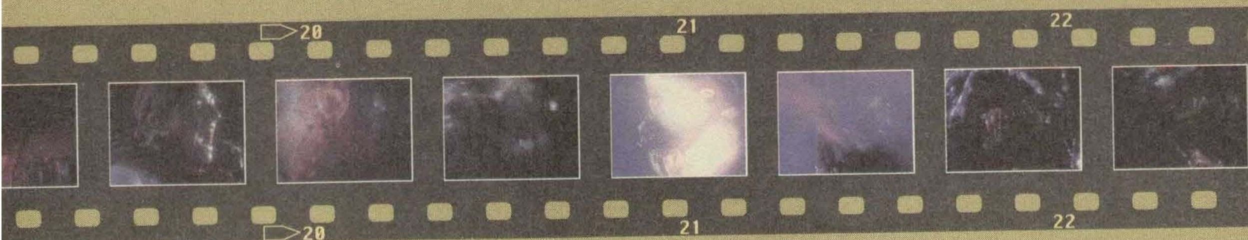
Alien Trilogy. Non certo il primo titolo a venire in mente quando si pensa ai giochi che devono essere censurati. Persino l'esplosio-



In MDK il sangue è stato cambiato, ma gli hacker hanno messo su Internet una patch prima ancora di quanto si aspettasse la Shiny.



Giochi come Voyeur, contenenti donne nude legate in varie posizioni, sono stati banditi alla velocità della luce.

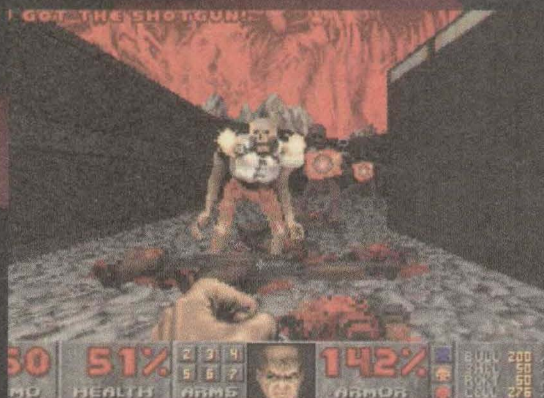


Lo splatteroso Resident Evil uscito di recente per Saturn ha subito molti tagli nella sequenza introduttiva. Abbiamo messo le mani su tutte le scene tagliate e ve le presentiamo in tutta la loro gloria sanguinolenta. Sogni d'oro, gente.

CHIAMATE LA PULA, È MALVAGIO!

sostenevano che il gioco doveva essere messo totalmente al bando. Salvo poi fare marcia indietro quando qualcuno ha fatto notare che nessuno aveva mai visto o giocato al gioco in questione. Si erano basati solo sul clamore suscitato. Alla fine tutto il sangue di Carmageddon è stato ricolorato di verde e gli investimenti dei pedoni sono stati notevolmente attenuati.

La violenza contro le persone è qualcosa che in Germania non è vista di buon occhio ed il risultato è che un'assurda quantità di giochi viene censurata o bandita del tutto. Con molta probabilità giochi come Phantasmagoria 2 non avrebbero avuto molto successo in Germania, per via dei delitti sanguinolenti e di una scena di uno stupro (la prima in un videogioco). Non vi sorprenderà il fatto che questa parte sia stata eliminata dalla versione inglese del gioco, anche se alcune copie sono riuscite a passare inosservate.



Corpi inzuppati di sangue sparsi ovunque e zombie a gogo... Già, si tratta di Doom 2.



Oh! E vedremo poco anche di questo. Nei giochi il sesso era solo accennato, prima dell'avvento dei FMV.

Ricordate Syndicate? Che gran gioco. Tirava fuori gli impulsi violenti in ognuno di noi... almeno sullo schermo. In un'intervista di qualche anno fa, l'ex megaboss della Bullfrog, Peter Molyneux, confessava che una scena contenente una donna e una carrozzella era stata eliminata. Se le sparavate, la carrozzella sarebbe rotolata via, fino a finire sotto le ruote di una macchina di passaggio. La cosa cominciava a creare qualche problema. Per il sequel, Syndicate Wars, gli sviluppatori hanno deciso che inserire scene violente con vittime dei bambini non era poi un'idea così buona.

I Team 17, sviluppatori non certo noti per le loro tattiche sottili, stavano preparando un gioco chiamato Allegiance. Non è mai uscito, ma a quanto pare conteneva una incredibile introduzione in FMV che rappresentava un sacco di teste che venivano fatte saltare e altre scene sanguinolente. Il gioco è stato abbandonato quando si sono resi conto che la Sony non l'avrebbe mai accettato.



Creare degli incidenti spettacolari in Carmageddon è uno spasso. A nessuno importava se ci si scontrava contro ammassi di poligoni a forma di auto, ma i parlamentari si sono infuriati quando hanno saputo che si potevano investire anche sprite con forme umane.

STRANEZZE

Sesso, violenza e orrore non sono gli unici motivi per cui alcune scene vengono rimosse o ritoccate. Firo & Klawd e il mitico F1 della Psygnosis sono stati entrambi rimaneggiati. Contenevano infatti pubblicità che incoraggiavano a fumare... il che è un tabu nei videogiochi.

Nella conversione Sega di *Marko's Magic Football* era stata aggiunta una scena in cui una macchina si ferma ad un distributore. Un vecchietto faceva il pieno e prima ancora che potesse togliere la pistola dal serbatoio, la macchina schizzava via. Il pirata della strada buttava un

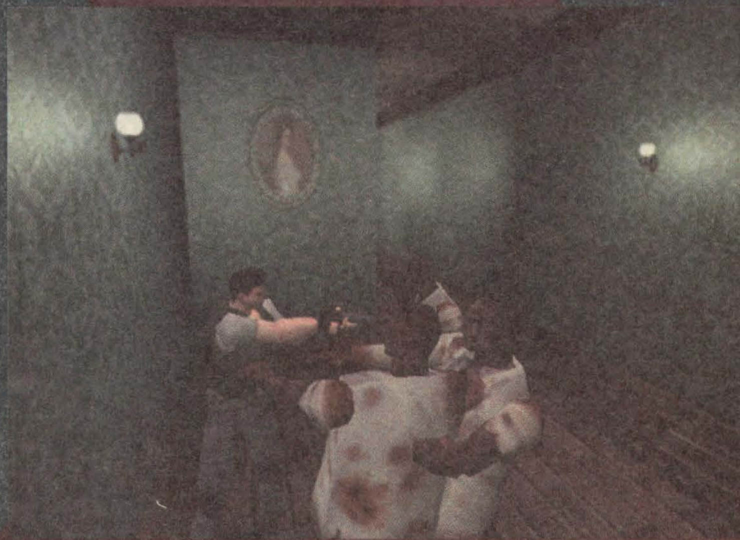
ORGANI DI CENSURA

Per molti anni la BBFC (organo di censura inglese) è stata responsabile della censura di molti film. Ha il potere di ordinare tagli e persino di bandire i film, se lo considerano giusto. Con l'avvento dei CD e dei FMV ora hanno anche il potere di mettere le mani sui giochi futuri. Giochi contenenti spezzoni filmati devono passare al loro vaglio; il che significa ritardi nella commercializzazione. La BBFC è stata responsabile dei tagli di Carmageddon, anche se il gioco non doveva passare il loro esame, visto che non contiene alcun video! È stata una manovra pubblicitaria dei produttori che gli si è rivoltata contro.



La cosa più vicina a *Deathrace 2K*, *Carmageddon*, naturalmente.

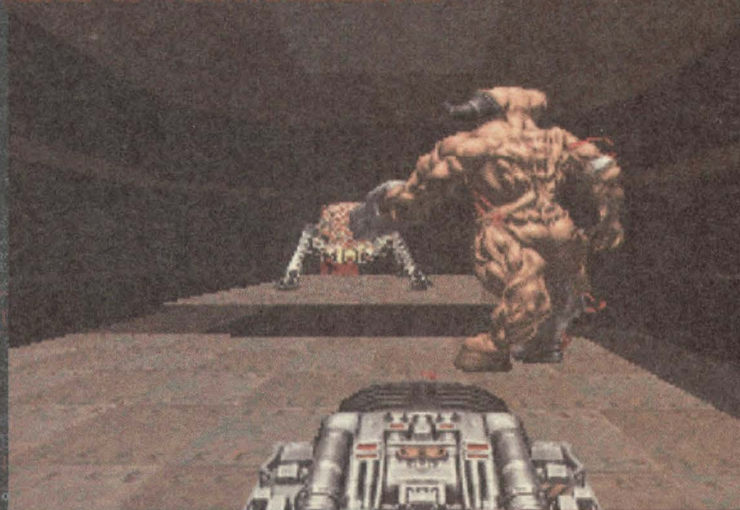




mozzicone dal finestrino mentre la benzina schizzava fuori dal serbatoio. La cicca accendeva la scia di carburante, faceva esplodere la pompa di benzina e il vecchietto diventava nero e si disintegrava in un mucchietto di cenere. Secondo gli sviluppatori, gli Interactive Studios, la scena era grandiosa, ma alla Sega non andava giù il mozzicone di sigaretta. Loro ribattevano che era un messaggio educativo, ma alla Sega non l'hanno bevuta e la scena è stata rimossa.

Anche i due giochi della Bullfrog della serie Theme sono passati sotto il bisturi. Theme Park è stato cambiato nella versione giapponese perché tutti i personaggi avevano quattro dita per mano. In Giappone la mancanza di una o più dita è segno di appartenenza alla mafia. Theme Hospital conteneva un personaggio chiamato Elvis e una malattia chiamata Elvisitis. La cosa è stata cambiata per evitare azioni legali.

Torniamo un po' indietro nel tempo, al SuperFrog del Team 17. Il gioco in fase di sviluppo conteneva una scena in cui potevate, ehm, far giocare una rana con le sue parti. Per quanto divertente, è stata rimossa. Sappiamo tutti quanto siano rigidi i tedeschi, ma sapevate che Down in the Dumps della Philips è stato bandito dagli Emirati Arabi perché conteneva una nonnetta con dei seni enormi? E





Questa immagine mai vista prima è di un gioco che è stato abbandonato ai primi stadi di sviluppo. Proprio non riuscite a capire il perché, vero?

TERRORE IN PRIMA PAGINA...

Gli eventi di Dunblane dell'anno scorso hanno causato un'ondata di fremito nell'industria. Il primo sentore è arrivato da un gioco senza pretese chiamato Schoolyard Slaughter. Era un pessimo gioco per Amiga, disponibile gratuitamente, che non sarebbe durato lo spazio di una giornata. Mettendolo in prima pagina l'hanno reso una leggenda nel giro di una notte. È stata una questione di pessimo tempismo per un gioco brutto e di cattivo gusto.

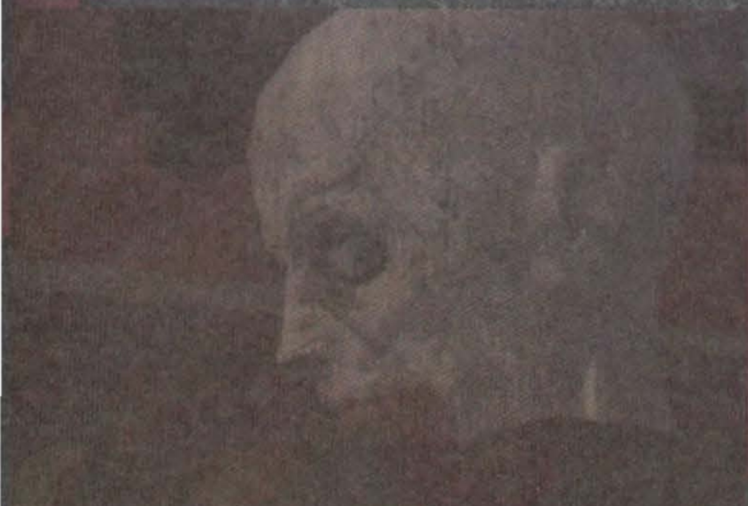
E prendete C&C: Red Alert. La sequenza introduttiva renderizzata in cui i carri armati entrano in una scuola e sentite le urla dei bambini? Fare a meno di questa scena non avrebbe tolto niente al gioco. Anche Last Rites della Ocean è stato messo sotto accusa quando si è sparsa la voce che si poteva sparare ai bambini, anche se zombie mutanti.



Red Alert, uno dei giochi per PC più venduti, ma persino la Virgin era nervosa quando ha visto quella sequenza tagliata.



Last Rites della Ocean è disponibile in economica. Fare a pezzi dei bambini con armi potentissime non è andato giù a molti.



Oh, questo scena è di *Resident Evil*. È il tipo che si ciba di una testa. Ciò che non vedrete mai è la sequenza della testa mangiucchiata che cade a terra.

se vogliamo spingerci ancora più indietro, possiamo parlare di un gioco che è diventato il simbolo della censura nei videogiochi: Maniac Mansion, sviluppato per il vecchio Nintendo Entertainment System a 8-bit. Il gioco è stato rimandato per nove mesi perché la Nintendo ha costretto gli sviluppatori (i mitici Lucas Arts, nientedimeno) a togliere una statua greca nuda e una miriade di altre cose. Non riuscite a capire perché la Nintendo l'abbia fatto?

La censura nei videogiochi di certo non scomparirà mai. Se un gioco crea controversie, il distributore sa che avrà molta pubblicità una volta che le voci arrivano agli acquirenti. Questo genere di pubblicità porta ad un incremento di vendite, indipendentemente dalla validità del prodotto, perché tutti corrono a comprare il gioco che ha creato tanto scandalo. I negozi potrebbero puntare i piedi su questi generi di giochi, ma nessuno sembra disposto a toglierli dagli scaffali, preferendo invece farci un sacco di soldi. E la diatriba del "i giochi rendono violente le persone" continuerà fino al secolo a venire.

Ora che le macchine diventano sempre più potenti e i giochi sempre più realistici, potete stare sicuri che quantità sempre maggiori finiranno sotto le cesoie dei censori, è una cosa triste ma niente impedirà che ciò accada.



LE REGOLE D'ORO DEGLI SVILUPPATORI

Abbiamo discusso con i Rebellion, gli sviluppatori che al momento stanno lavorando su Alien VS Predator per la Fox Interactive, dei pro e i contro del creare un gioco che va oltre i limiti. Loro ci hanno confidato alcune idee per giochi che vorrebbero fare. Il problema è che dovrebbero trovare dei produttori con un gran senso dell'umorismo.



"Ci sono tre aree di base che sono considerate a rischio nei giochi: sesso, violenza e, ultima ma non per importanza, la religione. Le cose che normalmente vi creano intoppi sono quelle che vi impediscono di avere l'approvazione delle case produttrici di console, le quali devono rispettare i gusti culturali di un mercato mondiale e resistere alle pressioni della stampa. Le droghe sembrano essere del tutto ignorate.

I produttori di console sono notoriamente suscettibili. La Nintendo è famosa per aver tolto tutte le vocali dalle password di livello e degli high score per impedire di creare parole sconce. Ma anche per chiedere, per esempio, di togliere tutti i crocefissi dai cimiteri. Il motion capture si è rivelato un grosso problema, per via della tendenza a ridurre a tre le dita per mano, cosa che in Giappone simbolizza l'appartenenza alla mafia. Le stesse restrizioni non vengono però imposte per il sesso e la violenza.

I tedeschi tollereranno sesso a volontà, ma non il sangue, che di solito viene rappresentato in verde, come se appartenesse a zombie o ad alieni. D'altro canto, la Spagna si comporta in maniera opposta. Il Giappone è un caso a sé (non c'è da stupirsi) e in America tutto dipende dai gusti del distributore.

In Inghilterra non esistono restrizioni legali sul contenuto dei giochi. Il risultato è che potete farla franca con gli omicidi, ma la stampa vi darà addosso. Ad alcune compagnie la cosa torna comoda, ma in definitiva non fa altro che avvicinarci al giorno in cui i giochi saranno rigidamente classificati."

SIM RIOT

Un gioco manageriale impubblicabile. Impersonate la coscienza di massa di una folla di dimostranti/rivoltosi. Decidete se usare bombe molotov, pietre, ritirarvi nelle vie laterali per raggrupparvi oltre i cordoni di polizia, distruggere i veicoli etc. Dove innalzerete le barricate? Ai livelli avanzati avete la possibilità di investire in un dispositivo per creare interferenze nei canali radio della polizia, disporre bombe a tempo e ricorrere a missili terra aria per abbattere gli elicotteri della polizia. Alla fine della missione il gioco decide se siete stati immortalati dalla macchina di un fotografo e se finirete dentro.



In alternativa, potete scegliere di usare la polizia e ricorrere ad ogni mezzo necessario per spazzare via un branco di rivoltosi che cercano di mandarvi all'ospedale. Quanto riuscirete a resistere senza venire accusati dalla stampa di avere usato le maniere forti. Userete i lacrimogeni? Li arresterete e li strapazzerete o vi accontenterete di un semplice fermo? Se riuscite a vincere la battaglia di PR, vincerete la partita. Gli scenari includono l'Irlanda del Nord, la dimostrazione contro la Poll Tax, lo sciopero dei minatori, Soweto e Piazza Tianneman.

M25

Voi e il vostro avversario gareggiate su un'autostrada affollata e potete ricorrere ad ogni tipo di scorrettezza. Le uscite dei caselli sono bloccate dalla polizia, colpire altre macchine è permesso ma potrebbe rallentarvi. Potete usare anche le moto, ma per ogni caduta perderete più tempo a riprendervi. Perdete punti se venite fotografati dall'autovelox. Nel caso servissero altri spunti per polemiche, si può sempre inserire l'opzione dell'autista ubriaco.

DANTE'S INFERNO

Si tratta di uno sparatutto 2D ambientato all'inferno, al purgatorio e in paradiso. I primi livelli contengono i demoni, in quelli del purgatorio potete decidere se eliminare le anime perdute o liberarle. Il terzo livello ha un boss finale che, beh, è l'Onnipotente in persona.

PUB FIGHTER

Questa è un'idea che è stata presa in considerazione da ogni singolo sviluppatore, ma poi scartata. È Sabato sera, siete incazzati e pronti a menar le mani. Le mosse speciali prevedono l'uso di bottiglie, di sgabelli e di calci nelle palle. Le urla di guerra includono, "Hai rovesciato la mia birra?" o "Mi guardavi l'uccello?", al posto delle solite urla da arti marziali. I riflessi diventano più lenti col progredire del gioco.

BIKINI APOCALYPSE

Una fregata intergalattica che porta un gruppo di diciottenni verso una nuova colonia finisce nei guai e si schianta su un pianeta infestato dai dinosauri. La maggior parte delle razioni rimane intatta, ma tutti i vestiti invernali vengono distrutti. In effetti tutto ciò che rimane sono i bikini e l'artiglieria pesante. Nei panni del pilota ed unico maschio sopravvissuto del gruppo, il vostro compito sarà procreare e impedire che la razza umana si estingua.

MORTAL KOMBAT 4

Con un'azione più veloce del più potente dei lassativi e più mortale di un autista di taxi newyorkese. Sì... è tornato Mortal Kombat e Game Power è pronto a rivelarvi cosa ha da offrire esattamente il gioco di combattimenti più atteso dell'anno...

MOSSE GENERICHE

Spazzata: B+LK
Calcio rotante: B+HK
Uppercut: D+HP
Lancio: F+LP
Auto Combo: F+LP (compie una combo di quattro colpi)
Spezzaossa: F+LK (ogni personaggio compie mosse diverse. Sub-Zero afferra il vostro braccio e vi colpisce al torace. Liu Kang vi prende da dietro, vi piazza un piede nella schiena e vi spezza in due. Fujin vi afferra per un braccio, vi gira attorno e ve lo spezza contro le sue spalle; poi vi molla una gomitata allo stomaco.)
Estrarre l'arma: F, D, B, HP (per Scorpion è B, D, F, HP.)
Raccogliere l'arma: D+CORSA
Attacchi con l'arma
Fendente: HP
Colpo da sopra la testa: B+HP
Fendente basso: LP
Colpo verticale verso l'alto: B+LP
Mosse di Sub-Zero con l'ascia
Ascia rotante: B+HP (picchiettate HP per continuare a ruotarla)
Mosse con la balestra di Fujin:
Palla di fuoco rimbalzante: HP
Palla di fuoco dritta: LP



Apposta per i maschietti. Senza dubbio Sonja attirerà folle di ragazzi attorno al gioco.

Sono passati quasi 18 mesi da quando si è sparsa la notizia che Mortal Kombat 4 era in fase di sviluppo. Proprio mentre tutti cominciavano a perfezionarsi con la versione casalinga di Ultimate Mortal Kombat 3, è arrivate la notizia dell'ultima e migliore creazione di Ed Boon.

Quindi, con il gioco quasi pronto ad uscire sul mercato, ci siamo dati da fare per darvi l'anteprima e le opinioni dei pochi fortunati che hanno avuto modo di provarlo.

Come per ogni sequel, ci sono un sacco di facce familiari. Sapevamo che qualche vecchio amico si sarebbe rifatto vivo e le nostre aspettative non sono certo state deluse. Scorpion, Raiden Sonya, Liu Kang e Reptile fanno tutti la loro rientrata. Anche Noob Saibot è stato messo in formazione e non c'è dubbio che gli ormoni maschili andranno in fibrillazione sapendo che è previsto



Beh, supponiamo che sia meglio che strappare via un orecchio. E anche meno doloroso.



SUB ZERO

Il nuovo look di Sub Zero comprende dei vapori che si levano da lui mentre combatte.
Arma: Ascia bilama
Mosse:
Scivolata: LP+BLK+LK+B
Ghiaccio: B, D, F, LP
Clone di ghiaccio: F, D, B, LP
Scarica di ghiaccio: D, L, LP
Combo: colpite l'avversario con un calcio rotante e spingetelo nell'angolo, poi potete gelarlo prima che atterri. Inoltre, la Scivolata farà girare in aria il vostro avversario. Finiscono abbastanza in alto da permettervi di eseguire un'altra Scivolata. A volte il vostro avversario starà davanti al Clone di ghiaccio. Eseguite una Scivolata e ricadranno sul clone.

FUJINN

Il dio del vento. Un tipo con i capelli argentati che avrebbe bisogno del Grecian 2000.
Armi: una balestra che spara palle di fuoco verdi
Mosse:
Rotazione e lancio: B, B, D, LP
Levitazione: F, D, F, HP
Ginocchiata volante: F, D, F, HK
Rotazione e levitazione: F, D, LP (picchiettate LP per continuare a roteare)
Calcio volante: D+HK (in aria)
Pugno volante: D+HP (in aria)

anche il ritorno di Sonja. Non vi sorprenderà il fatto che ci sono anche un sacco di facce nuove. Vestono i panni di Fujin, il dio del vento (ricordate, Raiden è il dio del tuono), Shinnok (che è un dio antico, bandito nel Netherealm), Quan Chi (lo stregone di Shinnok) e Kai (che sarà pure magrolino, ma è veloce e abbastanza forte da cavarsela egregiamente). Per mantenere i vostri ormoni in agitazione, hanno deciso di inserire un nuovo personaggio femminile, con le forme prosperose di Tanya, che o fa molta palestra o ha un otti-

QUAN CHI

Arma: nessuna
Mosse:
Teletrasporto: F, F, D, LK (una combinazione della mossa di Sheeva da MK3 e il calcio teletrasporto di Mileena da MK Trilogy)
Rubare l'arma: ??? (alza il braccio, costringendo l'avversario a mollare l'arma, che poi galleggia vero Quan Chi)
Lancio in aria: BLK (in aria)
Palla di fuoco verde: F, F, LP

LIU KANG

Indossa pantaloni rossi , una maglietta rossa con le maniche tagliate e una bandana rossa.
Arma: Spada Flamberge
Mosse:
Palla di fuoco alta: F, F, HP
Palla di fuoco bassa: F, F, LP
Palla di fuoco volante: F, F, HP (in aria)
Calcio volante: F, F, HK
Calcio bicicletta: F, F, LK
Combo: il calcio bicicletta non ha un ritardo lungo dopo che è stato eseguito correttamente, quindi, se riuscite a farlo o ad fare un calcio rotante e spingere l'avversario nell'angolo, potete ripetere la mossa prima che atterri.



Il personaggio nuovo, Quan Chi ai ferri corti con il praticamente immortale Sub-Zero

INTERVISTA ESCLUSIVA

Dopo l'uscita di prova di MK4, abbiamo parlato con Ed Boon degli ultimi sviluppi.

GP: Allora MK4 è in fase di test, la gente l'ha visto e tutti ne parlano. Che riscontri avete avuto?

Il test è cominciato ormai da un paio di settimane e il riscontro è molto positivo. Sono tutti molto eccitati per le armi che abbiamo aggiunto e sono occupati a scoprirne l'utilizzo migliore. Ovviamente la gente vuole vedere il ritorno dei vecchi personaggi, ma anche i nuovi stanno suscitando molto interesse. Alcuni sono seccati perché i loro personaggi preferiti della saga non torneranno, ma quando si ha a disposizione una lista di più di 30 personaggi tra cui scegliere, alcuni devono essere lasciati fuori.

GP: Cosa vi ha fatto optare per un picchiaduro 2D su uno sfondo 3D, invece che fare un gioco tutto 3D?

Abbiamo studiato gli esperimenti che altri hanno compiuto con giochi come Wargods, Tekken 3 e Virtua Fighter 3 e i giocatori sembrano usare solo destra e sinistra. I salti laterali non sembrano essere utilizzati in nessuna strategia d'attacco. Abbiamo interpellato molti giocatori nelle sale e loro ci hanno risposto che non usavano il trucchetto dei salti. Abbiamo valutato molte idee ed il risultato ce l'avete sotto gli occhi. Abbiamo anche dovuto prendere in considerazione gli attacchi proiettile per MK4. Se era possibile evitarli facilmente, premendo un solo pulsante per saltare di lato, allora avrebbero perso di impatto e avrebbero rovinato il gioco.

GP: Nove personaggi selezionabili? Puoi parlarci di loro?

Non nove. In MK4 ci sono 12 personaggi selezionabili. Riportiamo indietro i vecchi preferiti come Scorpion, Raiden, Sonja, Reptile e Liu Kang. Abbiamo anche un paio di cattivoni usciti da Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero e un nuovo personaggio femminile, Tanya. Abbiamo sviluppato un personaggio Afro-americano chiamato Kai e al momento stiamo lavorando su un membro della banda Black Dragon di Kano, ma non abbiamo ancora trovato il nome adatto.

GP: Che ci dici dei personaggi segreti? Avanti, facci qualche succosa anticipazione.

Beh, un personaggio segreto è Noob Saibot. Ci sono altri due personaggi segreti selezionabili, ai quali si può accedere attraverso i codici Mortal Kombat, invece che nel modo in cui si faceva in MK3.

GP: I personaggi che ritornano avranno le loro vecchie mosse?

Sì, i personaggi che ritornano avranno le loro vecchie mosse più alcune nuove. Tutte le mosse hanno un aspetto migliore adesso, grazie alle inquadrature 3D.

GM: Le fatalities saranno le stesse? In caso contrario, quali cambiamenti avete apportato?

Le fatalities più famose faranno ritorno. Ora sono rappresentate in 3D e risultano molto drammatiche grazie all'inquadratura che gira attorno al personaggio. Sono state tutte migliorate per rendere il migliore effetto possibile. E sì, ce ne sono di nuove, ma per ora non posso dirvi niente.

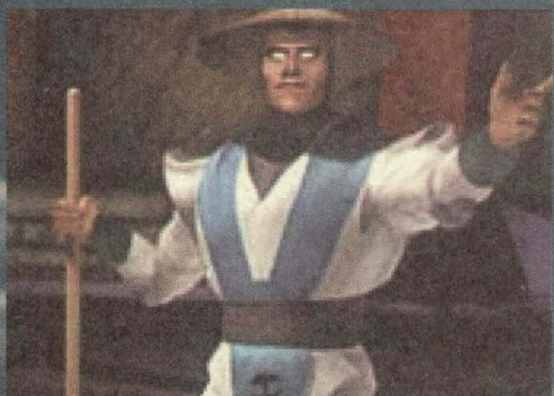
GP: Il gioco spinge il nuovo hardware al massimo o pensate che avreste potuto fare di meglio, avendo più tempo?

Con tutti i giochi di MK raggiungiamo un punto in cui dobbiamo smetterla di fare aggiunte e distribuire il gioco nelle sale. Siamo sempre in corsa contro il tempo, ma, sì, il gioco spinge la macchina ai limiti.

GP: Allora quali personaggi hanno le armi e chi ha cosa?



Sangue. A litri. Ricordate le polemiche attorno al primo episodio? Non sono niente in confronto a MK4



Venite a me, figlioli. Perché io sono Raiden, dio del tuono e personaggio buono a tutto tondo.

KAI

Un Afro-americano longilineo e molto veloce. Pare che assomigli molto ad Eddy Gordo di Tekken 3.
Arma: spada con la lama frastagliata
Mosse:
Palla di fuoco calante: B, B, HP
Palla di fuoco crescente: F, F, LP
Mosse breakdance: D, B, BLK+LP+LP (gambe rotanti) o LK (lancio)
Pugno turbo: D, F, HP

SHINNOK

Un tipo dall'aspetto malvagio con occhi luminescenti verdi. Indossa vestiti rossi e ha una buffa pettinatura.
Armi: Un bastone con delle punte su un'estremità e una lama sull'altra.
Mosse: non ancora disponibili

SCORPION

Arma: Spadone
Mosse:
Lancia: B, B, LP
Pugno teletrasporto: D, B, HP
Lancio in aria: BLK in aria
Combo: Colpite il vostro avversario con una Lancia e invece che fare un autocombo, eseguite un calcio rotante. Se siete veloci, potete rifare un'altra Lancia prima che tocchi terra. La cosa può essere ripetuto quanto si vuole. Altrimenti, dopo averlo colpito con una Lancia, fate un calcio rotante. Poi teletrasportatevi velocemente e prendetelo prima che atterri. Fate un'altra Lancia e ricominciate da capo.



REPTILE

Arma: nessuna
Mosse: non ancora disponibili

RAIDEN

Arma: Martello di legno
Mosse:
Torpedo: F, F, LK
Fulmine: B, D, T, LP
Shock: D, B+LP
Teletrasporto: D

Raiden esegue la sua tipica mossa proiettile. Da notare i fondali.



La palle di fuoco mostrano i nuovi effetti speciali del gioco.

mo chirurgo plastico.
Quindi, una volta per tutti, verrà messa a tacere la voce che dava il ritorno di Mileena, Kitana e Johnny Cage, sebbene ci siano sempre i personaggi segreti a mantenere alta la suspance per i mesi a venire. Ed Boon non si sbilancia su chi sarà presente nel gioco. È ovvio che la maggiore potenza del nuovo hardware è stata ben sfruttata, perché gli stage sono semplicemente spettacolari. La tana di Goro è una versione 3D dello stage del primo MK, con quattro porte e candele che luccicano da ogni parte. Il livello di Scorpion ha un'immensa fiamma al centro ed è circondato da finestre. La cenere posata a terra si solleva in aria quando il vostro personaggio ci cammina sopra. Questi sì che sono dettagli!
Il livello di Raiden ha un'immensa roccia che arriva fino al cielo e, ovviamente, ci sono lampi e tuoni per tutto lo schermo e una pioggia che cade incessantemente. Reptile ha uno stage davvero strano. L'inquietante illuminazione verdastra rivela un povero diavolo incatenato all'interno di un cranio. E per aggiungere un tocco di classe, c'è un immenso occhio di rettile al centro dell'arena che osserva il combattimento.
Il personaggio nuovo, Shinnok, vanta uno stage blu con facce che si muovono sullo sfondo e si sorridono tra di loro. Inoltre il muro è decorato da un enorme drago (tanto per non farci dimenticare a che gioco stiamo giocando).
In uno degli stage dei personaggi segreti c'è un cielo viola

NOOB SAIBOT

Armi: nessuna
Mosse:
Teletrasporto: D, U per teletrasportarsi e poi BLK per attaccare.

minaccioso e dei teschi alle pareti. Coperto da un panno viola c'è un cadavere, forse un segno di ciò che ha in serbo il fato per voi.

Nonostante la schiera di personaggi nuovi, la novità principale proviene dalle armi dei personaggi. Potete tirarle fuori nel mezzo del combattimento e conficcarle nel corpo di qualcuno. Ma è anche possibile perdere questi mezzi distruttivi se state affrontando un avversario preparato. Quindi siate cauti, perché potreste ritrovarvi nella scomoda posizione di averle ritorte contro di voi. Chiunque raccolga l'arma guadagna immediatamente le sue mosse e i suoi poteri.

Dopo gli elementi divertenti degli ultimi MK (babalities, friendship etc.), gli sviluppatori stanno riportando MK4 alle sue origini oscure. Quindi aspettatevi una grafica cupa e LITRI di sangue. Questa volta c'è poco da scherzare.

Mentre il gioco si avvia ad essere completato, le opzioni finali che verranno aggiunte comprendono un nuovo stage prigione, l'arma Spiked Club, una modalità per la selezione di squadre, le mosse imitate di Shinnok e la mossa Super Krawl di Reptile. Ma dopo tutti questi anni, potete stare certi che Ed Boon ed il team di MK inseriranno alcuni extra per mantenere vivo l'interesse attorno al gioco.

Mortal Kombat 4 dovrebbe uscire nelle sale giochi americane all'inizio dell'autunno, quindi aspettatevi di vedere i primi coin-op nelle nostre sale prima di Natale.

TANYA

Arma: nessuna
Mosse:
Palla di fuoco dritta: D, F, HP (può essere eseguita a mezz'aria)
Palla di fuoco volante obliqua: D, B, LP (in aria)

SONJA

Indossa pantaloni militari e un top verde.
Arma: una ruota di lame su una mazza
Mosse:
Presa alla gamba: D+LP+BLK
Pugno onda: F, B, HP
Calcio bicicletta: B, B, D, HK
Anelli di energia: B, D, T, LP
Lancio in aria: BLK in aria
Calcio bicicletta obliquo: B, B, D, HP
Palla di fuoco: D, F, LP



REPTILE

Arma: nessuna
Mosse: non ancora disponibili
Liu Kang
Indossa pantaloni rossi , una maglietta rossa con le maniche tagliate e una bandana rossa.
Arma: Spada Flamberge
Mosse:
Palla di fuoco alta: F, F, HP
Palla di fuoco bassa: F, F, LP
Palla di fuoco volante: F, F, HP (in aria)
Calcio volante: F, F, HK
Calcio bicicletta: F, F, LK
Combo: il calcio bicicletta non ha un ritardo lungo dopo che è stato eseguito correttamente, quindi, se riuscite a farlo o ad fare un calcio rotante e spingere l'avversario nell'angolo, potete ripetere la mossa prima che atterri.

La cosa è ben miscelata. Abbiamo personaggi con grosse clave, martelli, mazze da baseball chiodate, balestre e persino un'ascia. Sì, suppongo che si possa dire senza timore che c'è una vasta scelta di armi.

GP: Il cambiamento di piano o di visuale non causerà problemi quando il giocatore perde l'arma e cerca di raccoglierla? Considerate la cosa un difetto o un elemento essenziale del gioco?

Potrebbe rivelarsi un problema, ma è questo il prezzo da pagare per aver perso l'arma. Costringerà i giocatori a pensarci due volte, prima di tirare fuori l'arma. Certo, fa molti danni ed ha molti utilizzi, ma possono farvela cadere e finire lontano dalla portata del personaggio così che non potete più raccoglierla. È un'ottima aggiunta alla strategia del combattimento.

GP: Avreste preferito usare personaggi 3D digitalizzati al posto dei poligoni?

No. Tanto per cominciare la qualità è talmente alta che non è possibile distinguere i singoli poligoni. Usare personaggi 3D digitalizzati ci avrebbe imposto troppe limitazioni nel gioco. Credo che la nostra presentazione funzioni benissimo anche senza di loro.

GP: Il gioco è finito ed è in fase di playtest oppure deve essere ancora ritoccato?

Il gioco non è ancora del tutto finito. Necessita ancora di qualche settimana di lavoro. Ci sono delle aggiunte che voglio inserire. E ovviamente, dobbiamo inserire anche degli stage bonus per le fatalities... le Pit fatalities e cose del genere.

GP: C'è qualche sorpresa in serbo per i fan di MK?

Spero di sì. Credo che MK4 vi piacerà. Le armi aggiungono molto al gioco. Abbiamo notato che con i sequel la presentazione può essere migliorata, grazie all'hardware più potente... ma il gioco rimane più o meno lo stesso. Abbiamo cercato di inserire nuove opzioni che influenzino maggiormente la giocabilità per creare un gioco migliore.

GP: La trama è completa? Se è così, dove si inserisce MK4 nell'universo di Mortal Kombat?

No, sebbene il gioco sia quasi completo, la trama definitiva non è ancora pronta. A questo ci penserà presto John Tobias.

GP: Come stanno venendo le versioni casalinghe? Chi le sta sviluppando?

Al momento vengono sviluppate in Inghilterra dalla Eurocom. Però prima ci occuperemo del coin-op e solo in seguito penseremo alle versioni casalinghe.

GP: Quanto controllo avete sulle versioni casalinghe?

Oh, molto di più di tutti i MK precedenti. Come sempre, se c'è qualcosa che non ci piace, dovrà essere tolto. I precedenti sviluppatori avranno pensato che eravamo troppo puntigliosi, quando esaminavamo cosa avevano fatto con la versione casalinga, ma vogliamo che abbia la migliore qualità possibile. Se questo significa essere troppo puntigliosi, peggio per loro.

GP: Pensi che MK4 possa scuotere il mondo dei picchiaduro dalle fondamenta? Quali giochi ritieni siano i vostri più agguerriti rivali?

Oh, vi garantisco che MK4 batterà qualsiasi rivale nelle sale giochi. Tra tutti i rivali, Tekken 3 è il migliore di tutti. E mi piace molto anche il nuovo Street Fighter.

GP: Virtua Fighter 3?

Beh, mi piace, ma non ha avuto molto successo in America. Non ne hanno prodotti tanti, perché sono troppo costosi e non hanno sfondato.

GP: Cosa farete dopo MK4? Vedremo un MK5 totalmente 3D o abbandonerete il genere picchiaduro, cimentandovi in qualcosa di diverso?

Al momento io ho l'influenza e gli altri sono tutti esausti, quindi non penseremo a nessun nuovo gioco per un bel po' di tempo. Penso che mi prenderò un lungo periodo di vacanza.

Siamo Luana e Patricia, possiamo aiutarti?



Il Serivizio Assistenza Clienti di CyberStore è con te prima e dopo l'acquisto. Telefona allo 02/45109175, oppure vienici a trovare presso il nostro Punto Vendita. Ti aspettiamo!

SOLO DA CYBERSTORE TROVI LE MIGLIORI MARCHE AL MIGLIOR PREZZO!

• Microsoft • Intel • Packard Bell • Hewlett Packard • IBM • Compaq • Toshiba • Olivetti • Epson • Netscape • Lexmark • Apple • Canon • Logitec • Creative Labs • Nokia • Samsung • Siemens • Sony • US Robotics • De Agostini • Lotus • Corel • Mondadori • Nintendo • Nikon • Philips • Virgin • Borland • Ericsson • Pioneer • Rank Xerox • Sega • Adobe • Lucas • Symantec ed altre ancora



CYBERSTORE
Viale Italia, 1
ang. Via Della Liberazione
Zona Lorenteggio, Corsico
Tel. (02) 45109175

Metro: linea 1: fermata Bisceglie
Mezzi urbani ATM: 64: Corsico quartiere Lavagna
Mezzi extraurbani: 321: Milano/Assago, fermata V.le Liberazione
327: Milano/Trezzano, fermata Nuova Vigevanese

2000 2000 m² con il meglio dell'informatica


CYBERKIDS: lo spazio cyber dove lasciare i bambini mentre i grandi fanno gli acquisti


INTERNET CYBERPUB: un caffè tra un acquisto e una "navigata"


Ampio PARCHEGGIO gratuito


PAGAMENTI con carte di credito e rateali, senza anticipo in 11 comode rate pari al 10% del prezzo. Pagamento della prima rata dopo 30 giorni.


Orario CONTINUATO dal lunedì al sabato dalle ore 9.30 alle ore 20. Il Giovedì dalle ore 9.30 alle ore 22.

CYBERSTORE

IL PIU' GRANDE SUPERSTORE DI COMPUTER IN ITALIA

PROVE

PROVATI

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.





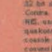
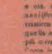






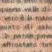
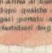


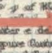
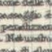
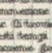
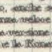


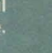












COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.





AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.



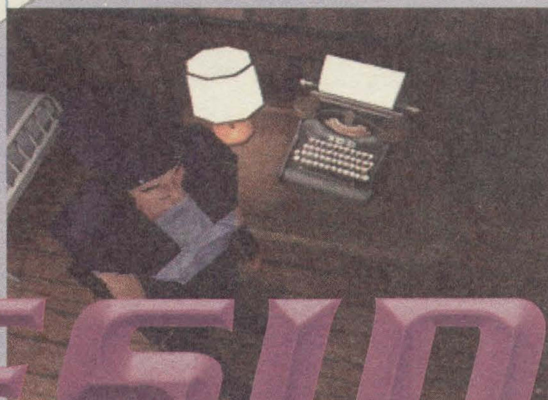
POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" il colore sarà differente. Verde indica che il gioco è tranquillamente consigliabile a tutti, sempre che rientri nei vostri interessi. Giallo significa che è un titolo che può piacere solo agli appassionati del genere. Mentre Rosso presuppone che il gioco sia accuratamente da evitare. Per ogni titolo abbiamo aggiunto un commento sintetico, rappresenta il primo pensiero che ci viene in mente quando si pensa a un determinato gioco...

GENERE: AVVENTURA
CASA: CAPCOM
N°GIOCATORI: 1







RESIDENT EVIL

La porta principale si è appena chiusa alle vostre spalle, avete appena affrontato il cucciolo del diavolo in persona e degli strani lamenti provengono dalla stanza accanto. Può significare una sola cosa. È arrivato finalmente il momento in cui i possessori di Saturn possono mettere piede nella casa degli orrori della Capcom. Una magione in cui l'orrore la fa da padrone, abitata da zombie mostruosi e nella quale riecheggiano folli risate. Quindi, come lo stupido adolescente dei film horror di serie B, mettiamo da parte la nostra razionalità e diamo un'occhiata a quel sotterraneo.

Resident Evil era un gioco genuinamente terrificante sulla PlayStation. E grazie alla conversione quasi perfetta dei ragazzi della Capcom, anche la versione per Saturn vi manderà scariche di brividi ghiacciati lungo la schiena. Tutto ciò che vi hanno raccontato del gioco, qui è reso ancora più terrificante.

Cominciate con l'indagare su alcuni incidenti occorsi attorno ad una magione isolata, ma non appena la vostra squadra di agenti speciali S.T.A.R.S. ha sfondato la porta d'entrata, degli zombie carnivori comincia ad infestare i corridoi della casa. È allora che i cadaveri dei vostri compagni cominciano ad accumularsi. Di qualsiasi cosa abbiate paura, probabilmente prima o poi verrà fuori a spaventarvi durante il gioco. Dai corvi mangia occhi alle vespe assassine, Resident Evil pesca a piene mani dall'eredità dei film horror di serie B. Ragni giganti, vagonate di serpenti e migliaia di non morti contribuiscono a rendere questa avventura 3D davvero paurosa.

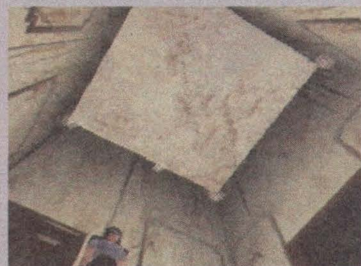
E nemmeno il sangue manca. I maniaci sanguinari possessori di Saturn possono godersi la





Qualche scontro con questi corvi e cambierete idea sulla vivisezione.





BENVENUTI NEL MONDO DELLA SOPRAVVIVENZA...

I primi dieci minuti di Resident Evil sono tra i più avvincenti della storia dei videogiochi. Rendono la prima mezzora di girovagare per una grotta di *Tomb Raider* piuttosto noiosa. Nei panni di Jill Valentine o Chris Redfield, indagate su



Cominciate col selezionare il vostro personaggio. Con Jill è più facile.



Una sequenza FMV in bianco e nero vi introduce nell'atmosfera...



...qualcosa non va. La squadra S.T.A.R è inseguita da questa creatura...





UN BONUS MORTALE!

Completando Resident Evil (che non è proprio una passeggiata, bisogna ammetterlo) i fortunati possessori di Saturn potranno accedere ad un gioco bonus esclusivo. Il Battle Mode elimina tutta la componente puzzle per concentrarsi sul fare fuori una massiccia varietà di zombie. Cominciate col scegliere le armi e poi dovete farvi strada attraverso 15 livelli gareggiando contro il tempo. Scegliere l'arma migliore per eliminare le diverse creature e conservare le munizioni è fondamentale nel gioco e, sebbene le inquadrature di Resident Evil non siano il massimo per tutta questa azione, visto che si tratta di un bonus, c'è poco da lamentarsi.



Scegliete le armi dal cassone.



Prima eliminate i vostri vecchi amici zombie.



Poi caricate il fucile e uccidete i cani.



Al ticchettare dell'orologio, fate fuori pure i corvi.



I serpenti giganti vi fanno sprecare molte cartucce.

RANKING
JILL

1ST	H	250pts	CAP	59:59
2ND	H	230pts	CAP	59:59
3RD	H	210pts	CAP	59:59
4TH	I	190pts	CAP	59:59
5TH	I	170pts	CAP	59:59
6TH	I	150pts	CAP	59:59
7TH	I	130pts	CAP	59:59
8TH	I	110pts	CAP	59:59
9TH	J	90pts	CAP	59:59
10TH	J	70pts	CAP	59:59

Morite e diventerete una statistica in una tabella.

schifosa scena della testa mezza mangiucchiata che era stata tagliata dalla versione PAL per PlayStation. Ma per quanto la cosa possa lasciarvi insensibili, il vero punto di forza di *Resident Evil* non sta nel far saltare la testa agli zombie con un colpo di fucile, ma nella crescente tensione che riesce a creare e che mette a dura prova i vostri nervi. Come nei migliori film horror, vi spaventa tanto con ciò che non potete vedere quanto con ciò che vedete. Il gioco è presentato attraverso un inusuale sistema di inquadrature che crea molti angoli morti e che vi tiene sempre sulle spine. Non siete mai sicuri di cosa possa aspettarvi dietro l'angolo e, grazie alla colonna sonora cupa di sottofondo, non siete nemmeno sicuri di volerlo scoprire.
Resident Evil è stato decisamente sviluppato da gente che non ha molto a cuore la vostra salute mentale. La trama si sviluppa come un classico film horror e crea quel genere di tensione che vi fa temere per il peggio e quegli attacchi improvvisi che vi confermano che avevate ragione a temerlo. Dopo il primo abbraccio fraterno di uno zombie o quando i cani infernali entrano dalle finestre per farvi le feste, desidererete di giocare ad un bel platform. E saranno questi momenti scioccanti che vi ritroverete a condividere con i vostri amici che hanno giocato al gioco. "Che ne dici del pezzo in cui... (inserite il nome del mostro al posto dei puntini)?", vi ritroverete ad esclamare con entusiasmo, raccontando nei particolari quanto è stata memorabile quell'esperienza.
Vi promettiamo che ci giocherete fino alla fine. In diversi punti del gioco, compaiono le bande nere del widescreen, e assisterete a degli intermezzi con protagonisti il vostro personaggio ed altri membri del gruppo. Nonostante i dialoghi spesso scontati, gli intermezzi portano avanti la storia, facendovi desiderare di mettere insieme i pezzi di quanto è successo e di seguire le svolte della trama fino alla sua inevitabile sanguinosa conclusione. La motivazione per ricominciare il gioco è molto forte, soprattutto se giocate nei panni del macho Chris Redfield, piuttosto che della affascinante Jill Valentine.
Aggiungete i finali multipli, una

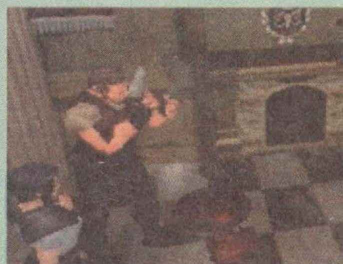
una serie di morti violente nei pressi di una casa isolata. Sfruttando una introduzione in FMV, intermezzi animati fluidamente e la prima delle numerose apparizioni di zombie, R.E. vi prende per la gola e vi trascina dritti dentro al gioco...



...fino a che trova rifugio nella casa. Gli intermezzi portano avanti la trama...



...trovate questa pozza di sangue. Preparatevi ad incontrare uno zombie...



...il vostro compagno Barry lo stende con una pioggia di piombo...



...Ora potete incominciare ad esplorare. Tenete alta la riserva di munizioni!

BULLO O PUPA?

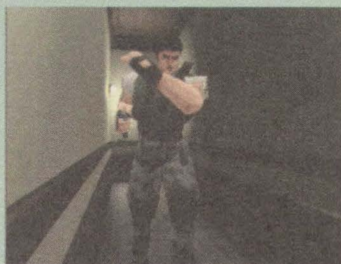
Potete giocare sia nei panni della berettofila Jill Valentine o dell'artista del coltello Chris Redfield. Usate la ragazza è scoprirete che le sue abilità di scassinatrice e l'inventario più capiente vi renderanno più facile l'avventura. Quindi, anche se avete già visto il finale, vi aspetta un'esperienza sostanzialmente diversa e più impegnativa se ci riprovate col ragazzo.



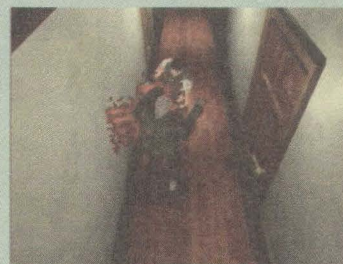
Jill Valentine nonostante l'aspetto fragile è una dura.



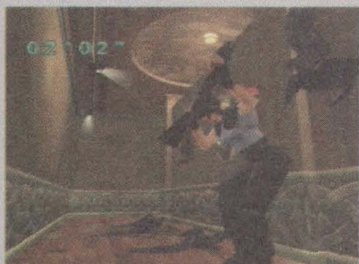
Può scassinare le porte e portare più oggetti rispetto al suo compagno.

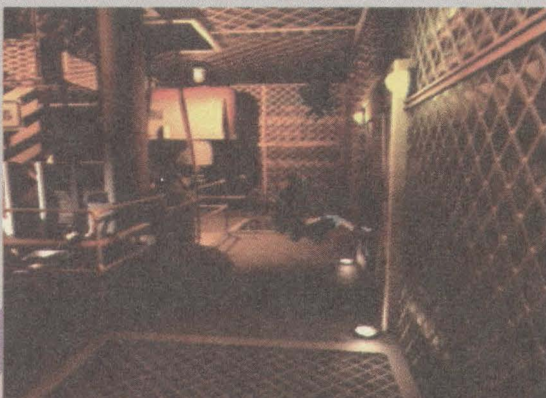


Chris Redfield ci colpisce perché è un po' più tonto, ma molto più forte.



Può aprire in due gli zombie col suo coltellaccio ben lucidato.







nuova modalità di gioco esclusiva per il Saturn, le sottotrame divergenti con protagonisti gli inaffidabili co-protagonisti e scoprirete di aver voglia di tornare al gioco più e più volte. Sebbene questa conversione sia ottimamente riuscita, non dimentichiamoci dei pochi problemi ereditati dalla versione originale del gioco. I cinque secondi di caricamento tra le varie locazioni sono ancora evidenti e non meno noiosi su questa versione per la console Sega. Inoltre, sappiate che non potete mollare gli oggetti dove volete. Il gioco usa un sistema di cassoni che possono contenere i vostri oggetti inutilizzati. Graficamente, comunque, si tratta di quel tipo di giochi che non vi dispiace anche solo osservare mentre vengono giocati da qualcun altro. Visivamente è davvero sorprendente e la minore definizione dei personaggi nella versione Saturn è bilanciata da scenari più dettagliati.

Dal punto di vista della sfida e dell'atmosfera questo Resident Evil non ha perso nulla. Pochi giochi hanno la capacità di restare impressi nella vostra memoria quanto il classico della Capcom o di farvi provare la Paura con la P maiuscola con tanto successo. Inserendo l'azione frenetica e gli schizzi di sangue di un gioco arcade in un avventura tanto piena di puzzle da mandarvi in fumo il cervello, sono riusciti a creare un'esperienza videoludica davvero unica. I possessori di Saturn sono poi fortunati a potersi godere la versione completa di uno dei pochi giochi che ci sentiamo di consigliare come acquisto obbligato.

Quindi, procuratevi una copia di Resident Evil. Vi terrà sulle spine come se foste appena entrati con un carrarmato in un negozio di cristalli.

RESIDENT EVIL

Finalmente! ranno in molti. Uno dei giochi più invidiati dai possessori di Saturn ha avuto infine la sua conversione. E che conversione! Dal punto di vista grafico i dettagli degli scenari sono qualcosa di incredibile e l'illuminazione lascia veramente a bocca aperta. In più i fortunati possessori di Saturn, oltre a potersi godere le sequenze tagliate, possono anche divertirsi con un'opzione inedita chiamata Battle Mode. Completando il gioco avrete praticamente a disposizione un secondo gioco da portare a termine. Certo, arrivare al finale non sarà certo cosa facile, ma credeteci, *Resident Evil* ha quel qualcosa di magico che vi spingerà a perseverare finché non avrete passato quella dannata sezione e via via finché non avrete visto uno dei finali. L'unico vero motivo per vi sconsigliamo l'acquisto di questo gioiellino sarebbe nel caso di malattie cardiache.

AGIRE E PENSARE





GIOCABILITÀ
Un adventure avvincente e da cardiopalma con molte sparatorie e altrettanti momenti sciocсanti



GRAFICA
Fondali dettagliati e illuminazione d'atmosfera rendono questo gioco un incredibile adventure 3D



SONORO
La musica è essenziale, non un optional. Piena di suoni drammatici e lamenti zombeschi



SFIDA
Ci vogliono secoli per finirlo. Il gioco bonus, i due personaggi ed i diversi finali aumentano le probabilità di rigiocarlo



nonmorto



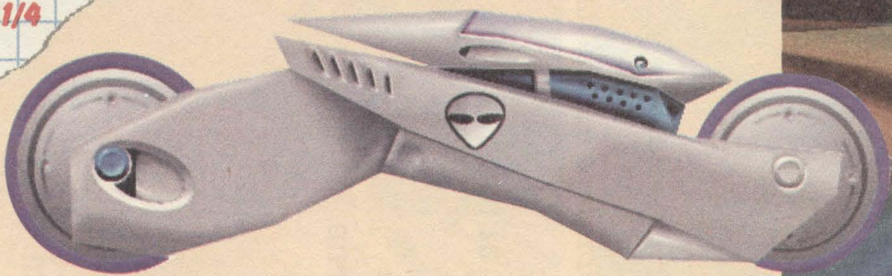
NINTENDO 64	250.630
SONY PS (CHIPPED TO PLAY ALL GAMES)	313.300
SEGA SATURN (CHIPPED TO PLAY ALL GAMES)	313.300
VCD PLAYER	225.600
PS CONVERTER TO PLAY VCD	188.000
BUNG VCD PLAYER WITH 128M	546.000
N64 ASCII JOYPAD	50.200
N64 REVLIMIT	113.000
PS BIOHAZARD DIRECTOR'S CUT	100.000
PS STREET FIGHTER COLLECTION	100.000
N64 IM MEMORY CARD	12.600
TAMAGOTCHI AND OTHER 'MADE IN HK'	25.100
CYBER PETS	CALL
GAME MUSIC CDS	CALL
JAPANESE ANIME MPEG CDS	CALL

Vendiamo anche materiale hardware e software che potete trovare solo ad Hong Kong. Vi offriamo prodotti di HK a prezzi molto interessanti. E ancora, per alcuni di questi prodotti, potrai pagare dopo aver ricevuto la merce. Telefonaci, mandaci un fax o un Email prima di mezzanotte ora italiana e spediremo la tua merce il giorno successivo ! Contattaci per ulteriori informazioni. Puoi scriver ci nelle seguenti lingue, in ordine di preferenza Inglese, Tedesco, Francese e infine Italiano.

We specialise in a range of media inc. cheap PS/SS CDS. US movies / Anime / Porno MPEG VCDS. VCD & DVD players For a full range of products, Email, runpac@hkstar.com. Or Tel : 00 852 8101 8663 Fax : 00 852 2900 7383

GENERE: GUIDA
CASA: ACCLAIM
N°GIOCATORI: 1/4





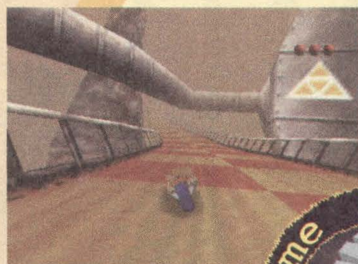


EXTREME G

Avete mai visto "Akira", il bellissimo film d'animazione di Otomo? E *Tron*, il film in computer grafica della Walt Disney? Se la risposta ad almeno una delle due domande è sì e la vostra scena preferita è quella dell'inseguimento in moto (presente in entrambi i film), allora avete trovato il gioco che fa per voi. Ma anche se siete degli appassionati di *Wipeout*, o se avete sempre desiderato giocarci, non potete perdervi questo *Extreme G*. E non a caso è stato pubblicato per Nintendo 64, la console che al momento sta ospitando un sacco di giochi di guida. Ma come sarà venuto il nuovo gioco dell'Acclaim, la mamma di *Turok*?

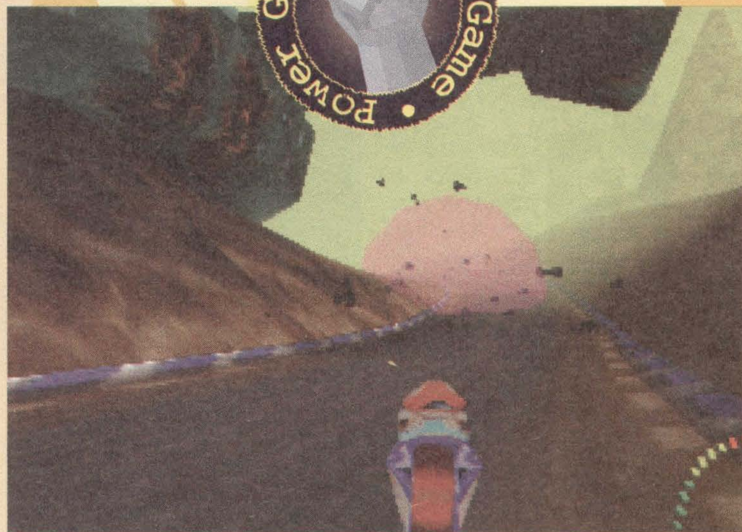
Come al solito ci troviamo in un futuro imprecisato, dove evidentemente non c'è niente di meglio da fare che dedicarsi a sport estremi. In questo caso si tratta di affrontare la classica gara dove tutto è concesso, e dove gli altri concorrenti non sono altro che avversari da abbattere con tutti i mezzi. Non esiste il verbo 'partecipare', o si vince o si muore. Allora saliamo in sella al nostro potente mezzo a due ruote (estremamente simile al bolide rosso di Kaneda) e lanciamoci per i circuiti che ormai hanno poco in comune con le nostre strade.

Se già *Wipeout*, per la scatola grigia, presentava soluzioni innovative, come splendidi effetti di luce e tracciati ricchi di salti, gallerie e ostacoli di ogni tipo, *Extreme G*, alla prima partita, risulta assolutamente impressionante. Si accelera leggermente e presto ci si ritrova a



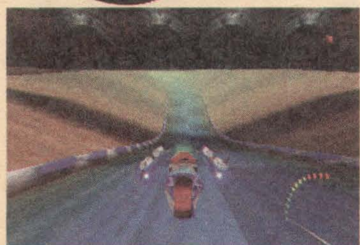








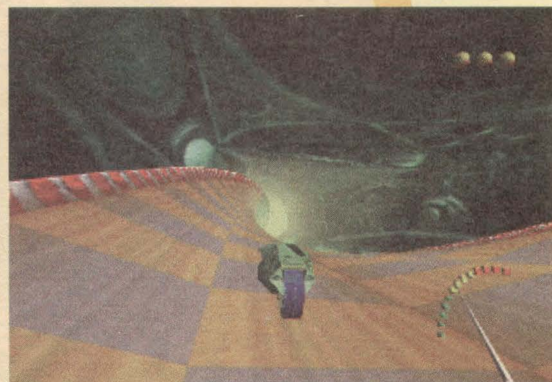




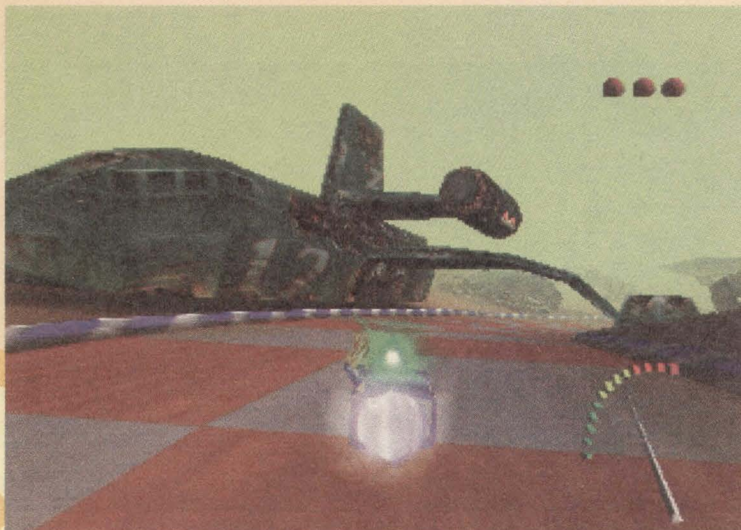
La nostra moto con i vari armamenti sembra un'astronave.

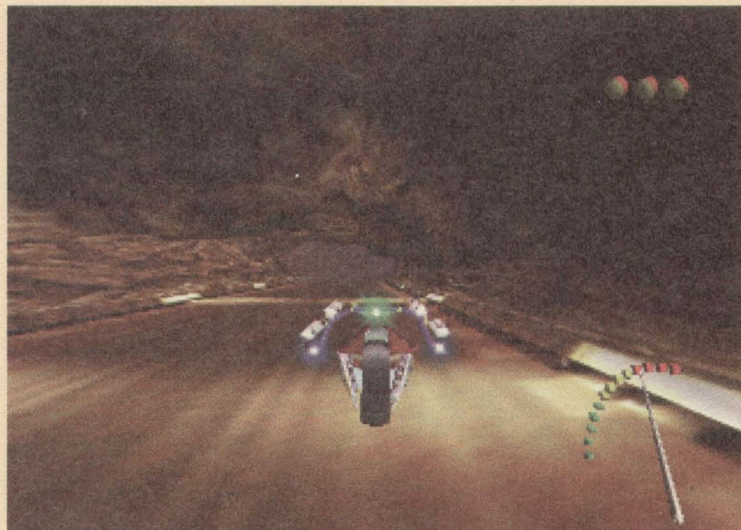


Per riuscire a chiudere al massimo curvoni come questi è necessario utilizzare i tasti superiori.

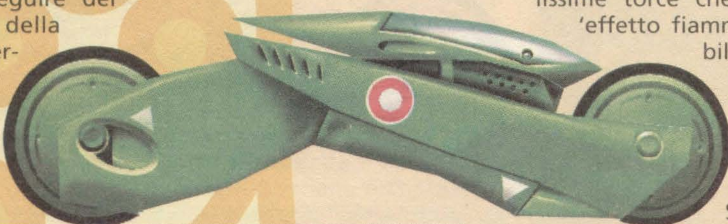


Questi tratti di pista sono molto scenografici ma sono anche abbastanza facili da affrontare.





schizzare a tutta velocità tra formazioni rocciose assolutamente realistiche, autostrade sospese che ruotano su loro stesse costringendoci a eseguire dei veri e propri giri della morte, gallerie sotterranee scavate da fiumi di lava dove al minimo errore ci si ritrova abbrustoliti e molto altro ancora. Le moto magnetiche di *Extreme G*, infatti, posso permettersi qualsiasi cosa, anche di correre su dei percorsi degni delle più folli montagne russe. Il tutto condito da effetti di luce nettamente superiori a quelli dei rivali del Nintendo 64, come le bellissime torce che vantano un 'effetto fiamma' paragonabile solo a quello visto in *Scud Race*, l'ultimo coin-op di guida della Sega basato su Model 3, un cabinato da decine e decine di milioni.



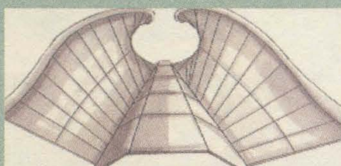
Ma se le qualità fossero solo nell'impatto visivo, non si spiegherebbe l'incredibile divertimento che procura a ogni partita. Scopo del gioco è, ovviamente, arrivare nelle primissime posizioni in ogni gara. Naturalmente, per far questo bisognerà diventare degli abili piloti e fare un po' di pratica con il sensibile joystick analogico, e con i pulsanti superiori che permettono di inclinare maggiormente la moto per stringere al massimo le curve (un po' come succedeva in *F-Zero,*

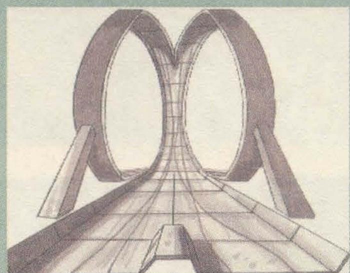
IL GIOCO DELLE COSTRUZIONI

Pubblichiamo queste immagini solo per darvi un'idea della complessità dei circuiti di *Extreme G*. Come si può notare sono stati prima disegnati a mano e poi realizzati con un programma di modellazione 3D. Ogni punto della pista contiene informazioni differenti riguardo all'aderenza delle moto e alla loro risposta in quelle particolari situazioni, come in prossimità dei ripidi cambi di pendenza. Viene il mal di mare solo a guardarle.

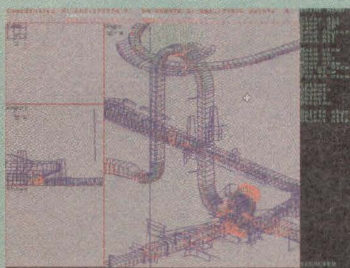


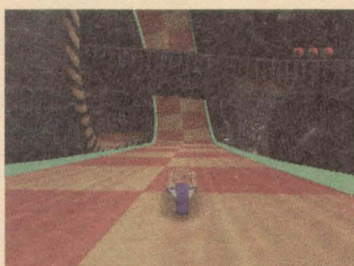


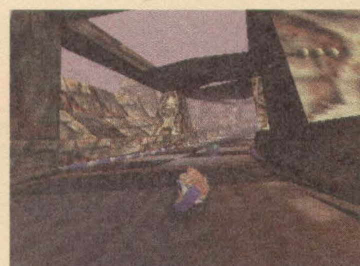




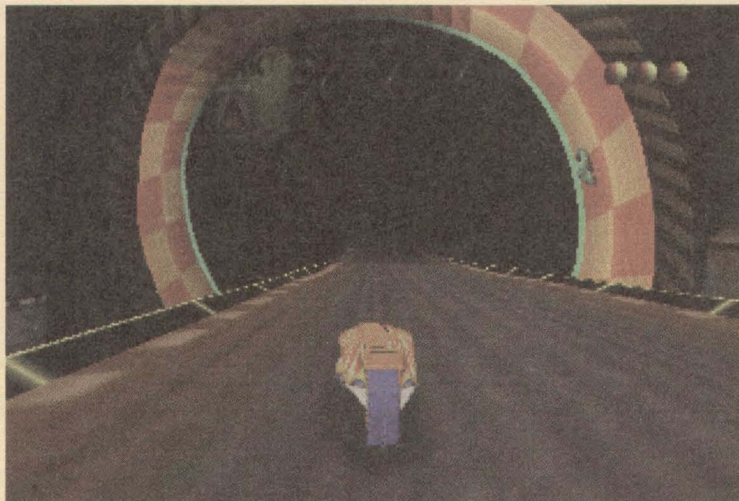
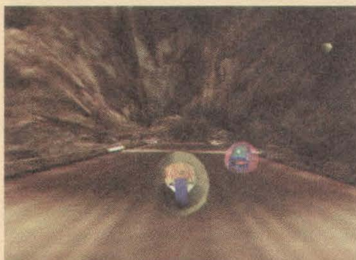


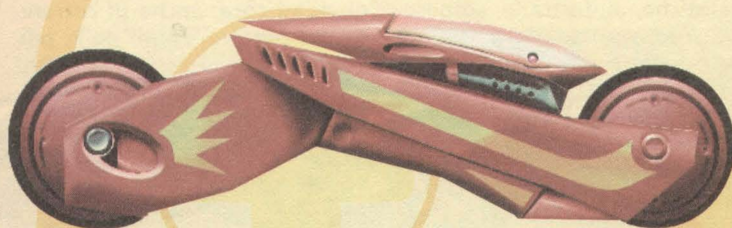






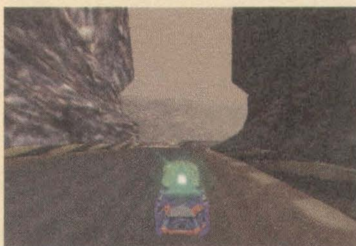


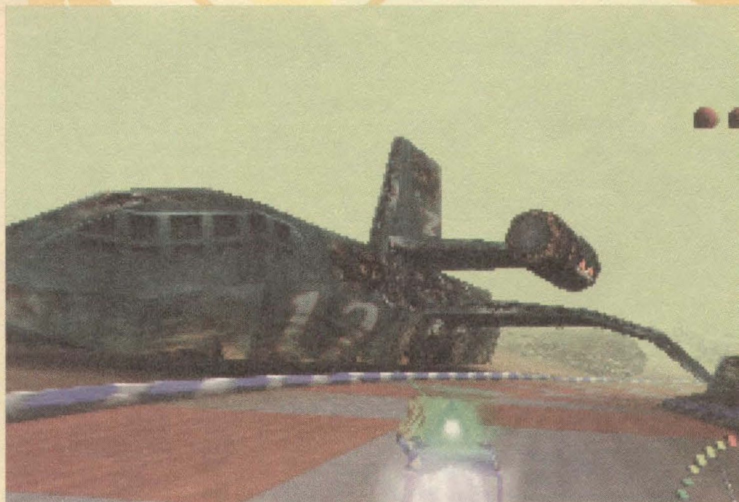


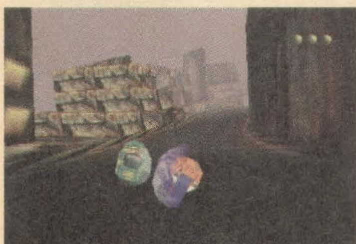
prima, e in *Wipeout,* dopo). A questo punto è indispensabile impare la successione di curve di ogni tracciato per sapere esattamente quanto utilizzare il 'turbo' (ancora una volta proprio come in *F-Zero*) e imparare a riconoscere e a utilizzare le armi. Infatti, per sconfiggere gli avversari non si può fare affidamento solo sulla propria abilità di guida. È indispensabile raccogliere l'arma giusta e utilizzarla al momento più oppurtuno. Ce ne una che vi protegge dagli attacchi, una che impedisce agli avversari di superare occupando tutta la carreggiata con un fascio elettrico, e le rimanenti che in un modo o nell'altro fanno rallentare i concorrenti che ci precedono, invertogli i controlli, accecandoli o semplicemente abbattendoli con un missile. A disposizione c'è anche un arma base che si ricarica a ogni passaggio sulla linea di partenza.

La struttura di gioco è quella classica del genere. Ci sono delle 'classi' composte da più piste; una volta completate tutte le piste con una buona posizione in classifica generale si ottiene l'accesso alla classe successiva. A

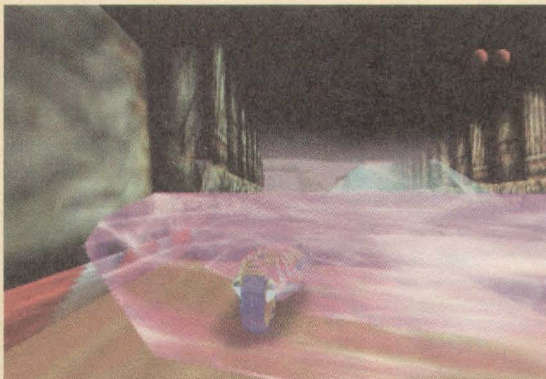


La pista è vuota di fronte a noi, non ci resta altro che vincere.

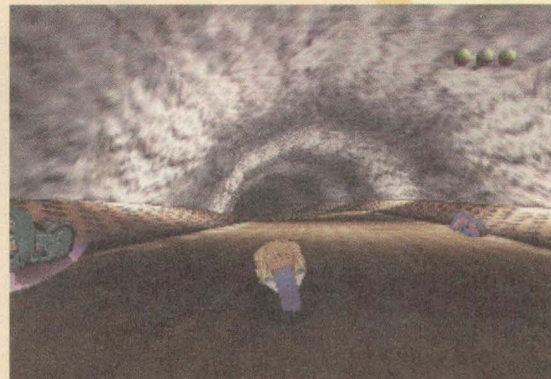




La nebbia in stile *Turok* è ormai una tradizione per l'Acclaim.



Una delle molte armi disponibili in *Extreme G*. Anche la realizzazione di questi elementi è molto curata.



Gallerie e cunicoli sono presenti in quantità industriali, così come salti e tratti di pista sopraelevati.



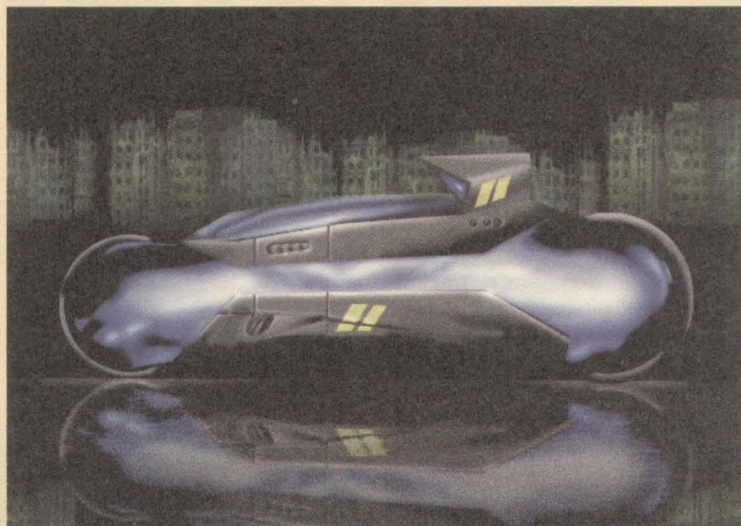


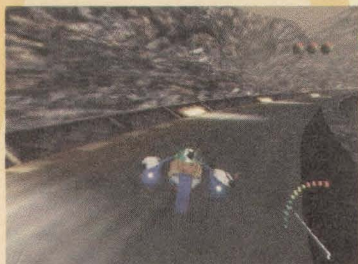
seconda della gara raggiunta si potranno trovare più o meno circuiti a disposizione del 'Time Attack' e della modalità a più giocatori.

Extreme G è un altro gioco che giustamente sfrutta tutte e quattro le porte joypad del Nintendo 64. Giocato in solitaria con la visuale interna raggiunge una velocità addirittura eccessiva per un essere umano, e questo gli permette di rimanere fluido anche con lo schermo diviso in due o, addirittura, in quattro. Si potranno sfidare gli avversari umani in tre tipi diversi di modalità multiplayer. Si può gareggiare in un normale campionato, oppure si può correre sulle piste base nel tentativo di raggiungere per primi le bandiere disseminate sul tracciato. È presente anche un 'Battle Mode' in stile *Mario Kart*, ambientato in apposite arene, dove bisognerà eliminare i concorrenti facendo ricorso a tutto l'arsenale bellico a disposizione.

In definitva si tratta di un gioco che non presenta assolutamente nulla di originale, ma che raggruppa tutto il meglio dei giochi usciti fino adesso, dai capovolgimenti sul genere di quelli del grandioso *S.T.U.N. Runner* dell'Atari, ai molteplici elementi presi da *F-Zero* e da *Wipeout*. Contiene tutto quello che si potrebbe desiderare e, considerando che per il momento non esiste niente di simile per il 64 bit della Nintendo, non si può proprio lasciarselo scappare, in attesa di *F-Zero 64*.

• Lo Stalliere







EXTREME G

L'Acclaim non si è sforzata minimamente per mettere insieme qualcosa di vagamente originale ma, se non altro, ha concentrato tutti i suoi sforzi sulla realizzazione tecnica e sulla giocabilità. La grafica è al livello delle migliori produzioni per la console Nintendo e il divertimento è paragonabile a quello generato da *Mario Kart*. La longevità è garantita da un buon numero di piste e di moto tra cui scegliere, tutte ben differenziate tra di loro, e anche la colonna sonora si adegua al livello qualitativo complessivo ben sopra la media. Ne risulta un prodotto che non stupisce per i contenuti ma che abbaglia in fatto di qualità visiva e che riesce a entusiasmare come se fosse il primo gioco del genere. Piacerà certamente sia a chi ha già potuto apprezzare titoli simili, sia a chi si è appena avvicinato al colorato mondo dei videogiochi.

AGIRE E PENSARE



8 — GIOCABILITÀ
Divertente, emozionante e appassionante. Le moto si guidano bene e dopo un po' di pratica con armi e circuiti non si può più scollarsi dal televisore.

9 — GRAFICA
Grafica di alta qualità con incredibili effetti di luce. La velocità è addirittura troppo elevata. Dimostra egregiamente la potenza del Nintendo 64.

9 — SONORO
Classiche musiche 'cattive' che danno la carica giusta per affrontare i tortuosi circuiti.

9 — SFIDA
Un buon numero di piste e molte moto tra cui scegliere. Grazie alla modalità a più giocatori garantisce un divertimento a lungo termine.



Estremo

GENERE: GUIDA
CASA: OCEAN
N°GIOCATORI: 1/2







MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Smettetela di spargere in giro tutte quelle bucce di banana e di rovesciare tutti quei gusci di tartaruga, è ora di corrucciare la fronte per la concentrazione e perfezionare il vostro sguardo gelido per il primo vero gioco di corse per N64. (Abbiamo deliberatamente dimenticato *Cruis'n' USA*). Se *Mario Kart 64* è il Jerry Lewis dei videogiochi, questo sembra essere più lo Steve McQueen di 'Bullit'.

Pochi giochi spingono le console ai limiti quanto i giochi di corse. Grazie all'ottimo lavoro della Sega, alcune delle esperienze più divertenti e visivamente soddisfacenti per Saturn sono arrivate dai cosiddetti giochi di corse "seri", come *Sega Rally*. Per molti versi ha definito lo standard del genere, con una scia di macchine velocissime che sfrecciano attraverso scenari colorati e dettagliati.



In certe sezioni il tempo peggiora e le condizioni di guida ne soffrono.



Sfrecciate nel tunnel e potrete ammirare le luci degli stop e i fari



Potete divertirvi con un sacco di settaggi della macchina, prima della



Se passate alla visuale interna, avrete a disposizione lo specchietto per gestire meglio le manovre di sorpasso.



Dopo esserci rifatti gli occhi con la grafica di Mario Kart per mesi, la bassa risoluzione di Multi Racing

RESTATE IN STRADA

Una delle mie opzioni preferite di MRC è la varietà di superfici stradali su cui correre. Uscite dal percorso principale (cosa che certamente farete) e vi ritroverete nella ghiaia, nel fango, nella neve, sul ghiaccio e sull'erba. La cosa aggiunge un tocco in più ai tre miseri tracciati di MRC e rende il gioco un nuovo standard per i giochi di corse a venire.



Sebbene questa sezione del tracciato non sia fuoristrada, l'acciottolato rende il percorso scivoloso.



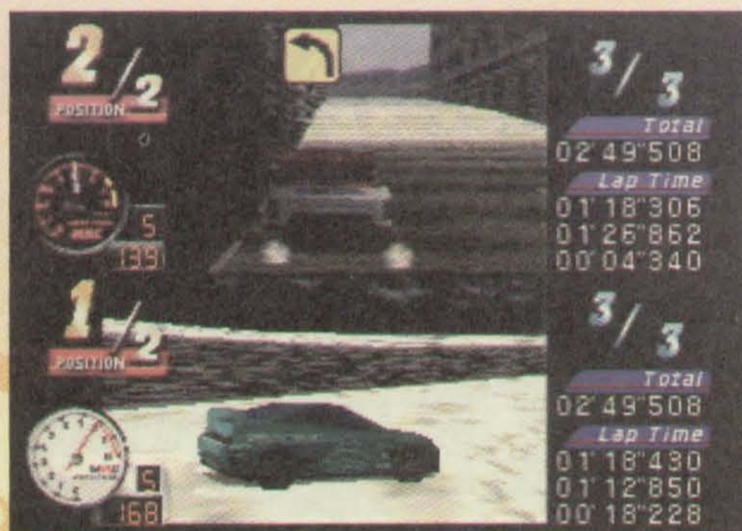
La neve è difficile da affrontare. Persino le curve meno insidiose vi mandano in testacoda.



Lanciatevi nel fango e scoprirete come si comporta la vostra macchina nel fuoristrada.



La superficie sabbiosa non causa tanti problemi quanto la neve, ma può comunque mandarvi in testacoda.





È strano, dunque, che *Multi Racing Championship* non sia un granché sotto l'aspetto grafico. Le texture granulose e gli angoli appuntiti mancano di quell'apparenza smussata che è stato il segno distintivo della prima ondata di titoli per Nintendo. Ad essere sinceri, manca anche della scattosità nel disegnare i fondali tipica di tutti i giochi di corse per 32-bit. I villaggi alpini e le tortuose strade di montagna di MRC si allungano a perdita d'occhio. Ma dal punto di vista visivo, la grafica non è di quelle che lasciano senza fiato. Confrontato all'effetto acqua di *Wave Race*, agli incredibili Boss di *Star Fox* e allo splendore generale di giochi come *Blast Corps* e *Mario Kart*, *MRC* sembra piuttosto scialbo e abbozzato.
Non riuscendo ad impressionare la vista come dovrebbe, però *MRC* riesce a mettere a dura prova la vostra abilità di piloti. Dal punto di vista strutturale, segue pedissequamente l'impronta dei giochi di corse classici. Potete scegliere tra otto macchine diverse e gareggiare su tre tracciati ai livelli di difficoltà Easy, Normal ed Expert. C'è una modalità campionato con i classici checkpoint da tagliare entro un tempo stabilito e dieci macchine gestite dal CPU contro cui imprecare quando vi tagliano la strada. I maniaci del tempo sul giro possono affrontare i circuiti gareggiando contro una macchina ghost e c'è anche un'opzione multiplayer in split screen. Ciò in cui *MRC* differisce dai soliti giochi di corse è l'insidioso mix di strade sterrate e asfaltate nello stesso tracciato.
In quattro o cinque punti ad ogni giro potete darvi al fuoristrada e guidare su neve, ghiaia o piste inzuppate di fango, facendo del vostro meglio nell'affrontare queste sezioni imprevedibili, prima di tornare sulla strada principale con un soddisfacente stridore di gomme. Se queste deviazioni siano da considerarsi delle scorciatoie o solo degli abbellimenti del gioco è ancora tutto da definire; resta il fatto che sono divertenti.
La scelta dei mezzi varia dalle scattanti gran turismo ai più sta-

TRE CIRCUITI CALDI CALDI

Tre circuiti non sembrano un granché per un gioco per N64, ma ognuno di essi contiene un numero impressionante di percorsi alternativi e di scorciatoie segrete. Con l'opzione per escludere le vie alternative, potete competere su un circuito tutto d'asfalto o dedicarvi anche al fuoristrada.

SEA SIDE



Quieto come il mare, ma dotato di una scorciatoia da dieci secondi appena dopo la linea di partenza.



Questo tunnel che precede l'arrivo è il luogo preferito dalle macchine del computer per sorpassare.

MOUNTAIN

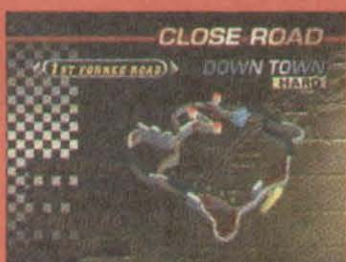


Quattro sezioni fuoristrada e dei pezzi immersi nella nebbia ne aumentano la difficoltà.



Girate a sinistra per la scorciatoia. E no, non potete investire il cervo, per fortuna.

DOWNTOWN



Il vecchio mix di villaggi, città e tunnel. Molto insidioso.



Ignorate le mongolfiere colorate e cercate di trovare la scorciatoia attraverso la cascata.

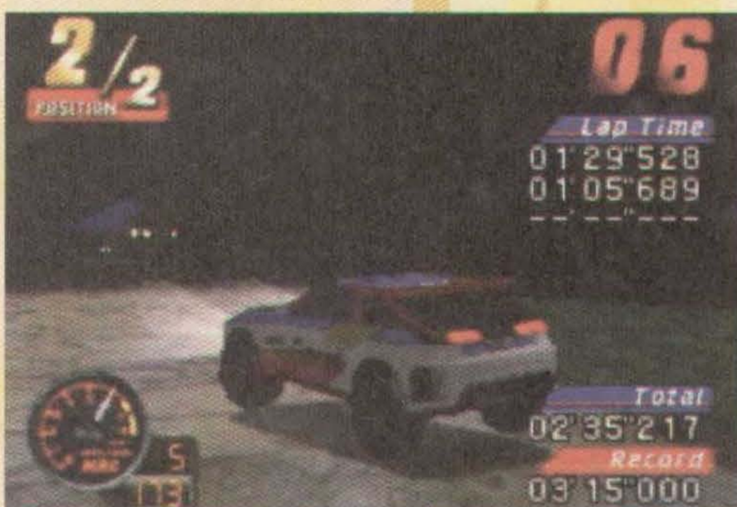








bili pick up e il bello è che potete scegliere quale percorso seguire in base alla macchina scelta. Le opzioni per scegliere i pneumatici, le sospensioni e l'assetto aerodinamico in base alle zone su strada e fuoristrada aggiungono una certa componente strategica. Il mix di superfici stradali di *MRC* e la possibilità di scegliere il percorso da seguire all'interno del tracciato portano il gioco a nuove vette di giocabilità.
Certo non resterete esterrefatti davanti alla grafica, ma il divertimento è assicurato. Mentre sfrecciate da un checkpoint all'altro, vi viene mostrato il distacco con il pilota di testa. Correre contro un avversario umano o in modalità Match Race (dove gareggiate testa a testa contro una macchina nera) è particolarmente gratificante perché potete deviare su un percorso alternativo e, con un po' di fortuna, guadagnare qualche secondo sul vostro avversario che è rimasto saldamente incollato all'asfalto. Tornare sulla strada principale e constatare che i vostri sforzi sono stati inutili, perché il vostro avversario vi è appena sfrecciato davanti a tutta velocità, però, è un'esperienza straziante.
Come ogni gioco di corse appena sopra la media, *MRC* vi manda presto in uno stato di trance in cui tutta la vostra concentrazione è proiettata sul tempo del giro e sui bordi della pista. Il controller analogico dell'N64, poi, non fa altro che rendervi più facile il compito di tenere in strada delle macchine che sebbene dotate di un'ottima guidabilità tendono a perdere di aderenza. Riuscire a terminare un giro senza cozzare contro le barriere o le altre macchine, vi manderà in stato d'estasi, ma riuscire ad arrivare primi in ogni tracciato è un risultato molto difficile da raggiungere. Se però ci riuscite, potrete accedere a nuove opzioni, tipo le versioni speculari dei tracciati e due macchine bonus da provare.
Sebbene non sia il gioco di corse spettacolare che tutti aspettavamo, *MRC* è un'aggiunta ben accetta alla collezione di titoli



PARCO MACCHINE

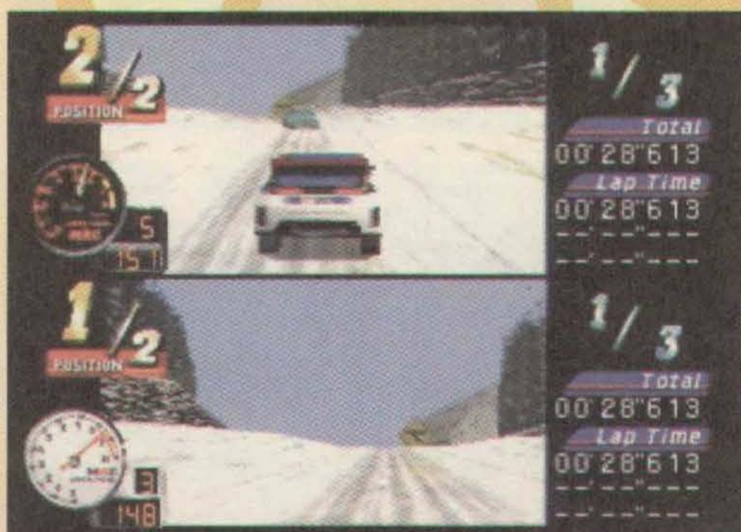
C'è un buon numero di macchine da provare in MRC. Spaziano dalle macchine da rally ai pick-up e tutte possono essere messe a punto a vostro piacimento. Le opzioni disponibili permettono di registrare lo sterzo, le gomme, i freni, le sospensioni, le marce e l'assetto aerodinamico in modo da rendere il vostro veicolo più adatto alla guida in strada o fuoristrada. E non dimentichiamoci delle due macchine bonus che vi aspettano chiuse a chiave in garage!



Metà delle macchine sono, come questa Imagineer, delle gran turismo, con trazione anteriore, posteriore o integrale



Il resto del parco macchine di MRC è costituito da fuoristrada e pick up. Sono disponibili anche una jeep e un dune buggy.



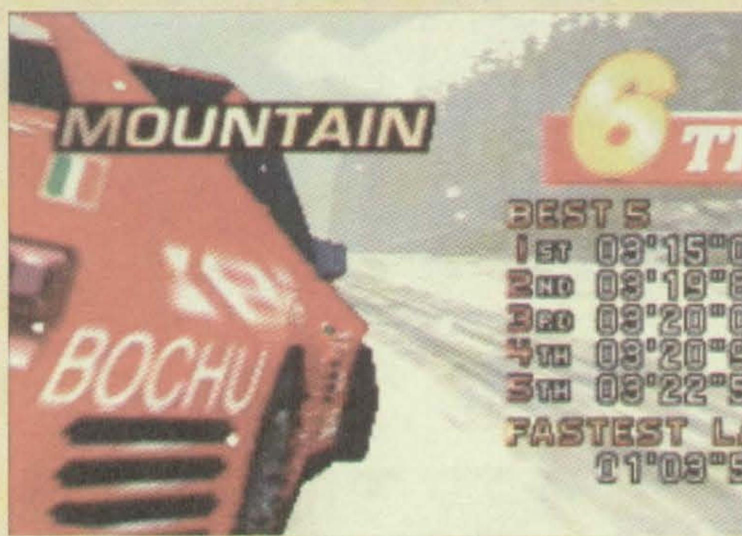
La modalità a due giocatori soffre per le dimensioni ridotte dello specchio di gioco.





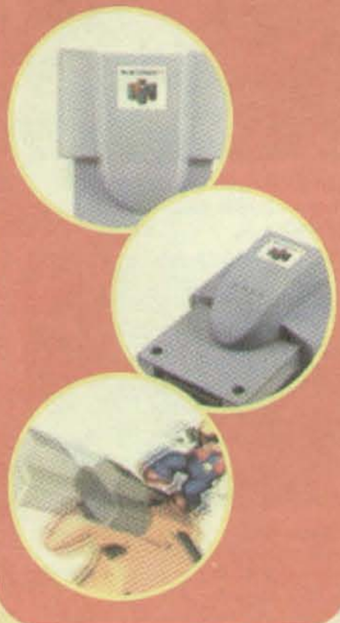
per N64. La mancanza di grafica d'effetto viene bilanciata dalla varietà di superfici stradali e dalla possibilità di scegliere percorsi diversi. Stranamente, però, i meno tradizionali *Wave Race* e *Mario Kart* sono un'alternativa più valida per gli appassionati del genere. Entrambi hanno una maggiore varietà di percorsi, una curva di apprendimento più godibile e una modalità multigiocatore migliore. Ma *MRC* vale la pena di essere provato da qualsiasi maniaco di giochi di corse. Al momento è il migliore gioco di corse serio disponibile per N64.





FORTI VIBRAZIONI

Ciò che *MRC* ha e che non potete trovare altrove se non in sala giochi è il force feedback, grazie alla sua compatibilità con il Rumble Pack. Inserite il dispositivo della Nintendo nel suo alloggiamento e gli scontri e le escursioni fuoripista vi verranno amorevolmente convogliate a tutto il corpo, grazie al sistema di vibrazioni. Beh, non è esattamente una rivoluzione nel mondo dei giochi, ma è certo che migliora l'esperienza arcade.



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Dal punto di vista grafico *MRC* solleva qualche perplessità. La prima ondata di giochi per N64 sembrava promettere bene e *MRC* sembra avere fatto un passo indietro rispetto a giochi come *Wave Race 64* e *Mario Kart*. L'impressione generale è che ci sia stata una scarsa attenzione per i dettagli. Dal punto di vista della giocabilità, *MRC* riesce a farsi perdonare gran parte delle pecche e le imperfezioni appena citate. I tracciati sono solo tre, è vero, ma pieni di scorciatoie e vie alternative che allungano notevolmente la sfida. Inoltre è possibile gareggiare su superfici miste, che si ripercuotono su una diversa manovrabilità del mezzo e danno un senso a tutte quelle opzioni per settare la macchina. Trattandosi del primo gioco di corse realistico per N64, MRC merita di essere preso in considerazione se non altro per le novità che ha introdotto nel genere.

AGIRE E PENSARE





GIOCABILITÀ
Un gioco di corse molto appassionante, grazie alla modalità a due giocatori e championship.



GRAFICA
Non così sorprendente come vorreste, ma abbastanza valida, anche se un po' granulosa.



SONORO
Vi verrà voglia di picchiare il noioso telecronista e, ad essere onesti, abbiamo sentito dei motori migliori.



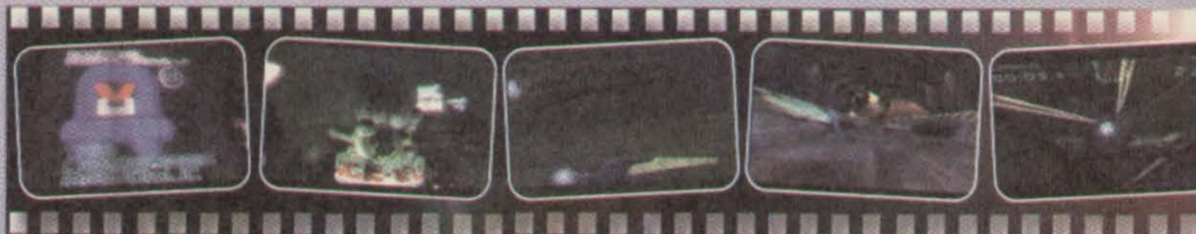
SFIDA
Diversi percorsi alternativi e un sacco di opzioni per il settaggio. Non lo finirete tanto in fretta.



CAMPIONE

GENERE: GUIDA
CASA: PSYGNOSIS
N°GIOCATORI: 1





WIPEOUT

Preparatevi per la corsa della vostra vita: il secondo capitolo di *Wipeout* sta per raggiungere i negozi
La Psygnosis e la Perfect Entertainment hanno finalmente ultimato il sequel del secondo miglior gioco di corse per Saturn. Creare un prodotto che fosse il top dei top, rifinito con una colonna sonora coinvolgente e dotato di una giocabilità da sogno non è stato facile. Quando la gente ha posato per la prima volta gli occhi sui circuiti tortuosi di *Wipeout* e sulla velocità torcibubella, è rimasta allibita.
Ma come al solito, una nube minacciosa si addensava all'orizzonte. La conversione per Saturn non era perfetta, avendo perso un po' della sua velocità, ma si elevava comunque al di sopra di qualsiasi altro gioco per Saturn, con l'ovvia eccezione di *Sega Rally*.
Wipeout 2097 (noto come *Wipeout XL* negli States) è superbo e la differenza maggiore è data dalla velocità. Il segreto sta in una versione







È ora di ricaricare le batterie ai box se non vogliamo esplodere.



Il turbo conviene usarlo solo nei lunghi rettilinei.

MOSTRATECI LE ARMI

Come nell'originale, padroneggiare l'uso dei power up è fondamentale per imporre la vostra supremazia contro il computer.



I missili sono l'arma di base, ma si dirigono verso il vostro avversario con accuratezza mortale.



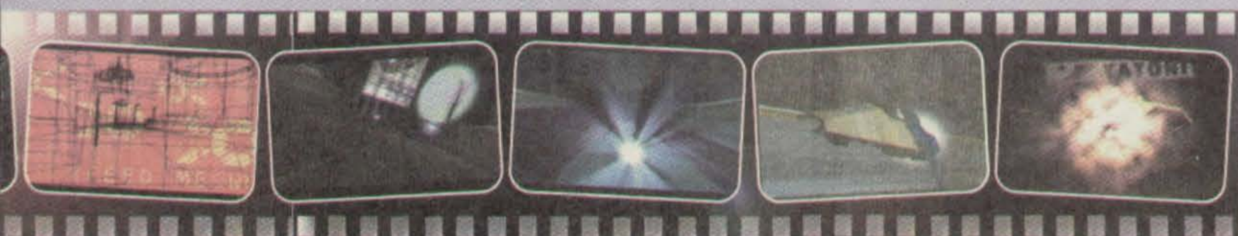
I razzi sono ugualmente mortali, ma è molto più difficile centrare il bersaglio.



Gli electrobolts sono estremamente potenti. Non sono a ricerca e quindi dovrete mirare con precisione.



Le thunder bombs sono insidiose, perché hanno la tendenza a comparire nelle curve più difficili.



2097



modificata del motore originale di *Wipeout* (usata anche per *Manx TT*), che assicura un'esperienza tre volte più veloce del suo predecessore. Il sequel di *Wipeout* per Saturn sfreccia così veloce e trasuda così tanta giocabilità che quasi vi si bagnano i palmi delle mani dall'eccitazione.

Per tutti coloro che non avete familiarità con *Wipeout*, è di rigore un'introduzione esplicativa. L'obiettivo del gioco consiste nel volare alla velocità quasi della luce su uno dei sei tracciati principali contro avversari computerizzati, la cui Intelligenza Artificiale li rende sempre più violenti man mano che il gioco progredisce. A disposizione del vostro mezzo c'è una vasta gamma di armi: mine, turbo, missili, razzi, electrobolts, thunder bombs, plasma bolts e una bomba terremoto che attraversa la superficie della pista come una sorta di onda tidale, sbattendo il vostro avversario a terra. Queste armi vengono raccolte volando sopra a delle piastrelle illuminate sulla superficie della pista e ognuna di queste vi dota di power-up differenti che si ripercuotono disastrosamente sui vostri avversari. È possibile scegliere tra quattro diversi veicoli e, se riuscite ad arrivare primi in tutte le corse di ogni classe (cosa non facile), avrete accesso ad un circuito bonus chiamato Phantom. Nel gioco c'è anche l'opzione Time Trial e ognuna delle quattro classi permette di competere sui due circuiti iniziali.

La scelta dei mezzi varia dalla navetta per principianti (la Feisar) al sorprendente Auricom, che è il migliore in quanto a velocità, accelerazione, aerodinamica, scudi e

I CIRCUITI

Scegliete uno dei due tracciati disponibili per ognuna delle tre classi: Vector, Venom e Rapier.

VECTOR CLASS



Talon's Reach è il più facile dei sei circuiti, per via delle curve veloci e della mancanza di salti insidiosi.



Sagamarthra è un po' più tortuoso, ma pur sempre un circuito per principianti.

VENOM CLASS



Fantastico da guardare, ma più difficile da affrontare, per via delle strette curve.



Per finirlo prima dello scadere del tempo avrete bisogno di fare molta pratica. Per i piloti intermedi.

RAPIER CLASS



Un bellissimo circuito con molti elementi scuri e d'atmosfera. Un mezzo veloce e molta concentrazione sono fondamentali.



Odessa Keys precede il tracciato segreto Phantom. Una vera sfida con salti molto pericolosi.









Potete portarvi in testa, usando l'autopilot. Un power-up essenziale.



Affrontare curve come questa a velocità elevata vi riempie di adrenalina. Attenti alle spalle!

manovrabilità. Il mezzo migliore per i principianti è però il secondo della lista, l'AG Systems, che è più facile da controllare, ma manca di scudi potenti, rispetto al più lento Feisar.

I giocatori possono scegliere tra la visuale interna o esterna e la corsa inizia con un conto alla rovescia scandito dalla voce inquietante di un computer. Non appena scatta il verde, vi immettete nella prima curva e restate allibiti di fronte alla fluidità dell'animazione e colpiti dal senso di leggerezza che ha il mezzo nel volare a mezz'aria sul tracciato. Passando sulle piastrelle illuminate, il computer vi annuncia quale power up avete raccolto e simultaneamente si accende l'icona corrispondente sul vostro pannello. I turbo sono rappresentati da due frecce verso l'alto, l'autopilot, che vi guida a velocità incredibile attraverso una porzione del tracciato per qualche secondo e si premura anche di raccogliere i power up, da un triangolo.

Le tre classi inizialmente disponibili sono la Vector, la Venom e la Rapier e i primi due circuiti



I MEZZI

Ognuno dei quattro mezzi appartiene a diverse scuderie ed è dotato di una vernice ed una livrea propria. Velocità, resistenza, scudi e accelerazione variano a seconda del livello di difficoltà.





Adatto ai principianti. Buono nelle curve e dotato di scudi resistenti, ma l'accelerazione e la velocità massima non sono granché.





Questo gioiellino appartiene ad una scuderia giapponese ed ha un design più affusolato che ne migliora l'accelerazione. Ma ad un prezzo.



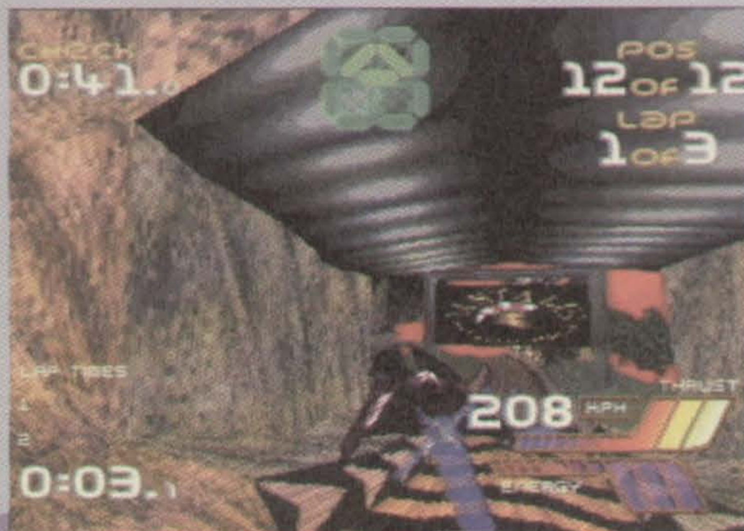


Questo mezzo è americano e sebbene sorprendentemente veloce è troppo difficile da manovrare per un principiante. Fate molta pratica e poi provatelo.





La punta di diamante di Wipeout è estremamente potente, veloce come il lampo e difficile da controllare. Maneggiatelo con cura anche se lo state solamente parcheggiando.



disponibili (soprattutto Talon's Reach e Sagamarthra della classe Vector) permettono al pilota di aggiustare le sterzate e le frenate, cosa che col procedere del gioco si dimostrerà essenziale. In questo modo la curva di apprendimento è molto bilanciata... e questo è uno dei fattoriche rende *Wipeout 2097* tanto avvincente.

Un altro punto di forza di *Wipeout 2097* è la colonna sonora, che nella versione per Saturn è stata cambiata completamente e che vanta dieci brani dei Cold Storage. I brani sono molto d'atmosfera e ben si adattano alla frenesia del gioco, in più sono totalmente inediti.

Un altro cambiamento minimo nei tracciati è l'assenza del logo della Bullfrog, sostituito da quello della Perfect Entartainment. E *Wipeout 2097* è proprio così: perfetto.







WIPEOUT 2097

Finalmente anche i possessori di Saturn possono godersi il seguito di uno dei migliori giochi di corse in assoluto. Il motore del gioco è stato modificato e ora sfrutta appieno la potenzialità del Saturn per regalarci un'esperienza di guida tanto veloce da lasciarci a bocca aperta. Oltre alla velocità, *Wipeout 2097* vanta altre differenze rispetto al suo predecessore. Più tracciati, più classi, armi nuove e la possibilità di fare sosta ai box per rigenerare gli scudi di energia. Inoltre la componente arcade è stata ulteriormente migliorata (ora è possibile eliminare del tutto gli avversari a suon di missili e bombe), senza nulla togliere alla competizione. Se ancora non bastasse, di sottofondo potrete godervi una colonna sonora del tutto inedita e perfetta per le atmosfere cyberpunk del gioco. In definitiva un must per chi ha apprezzato l'originale.

AGIRE E PENSARE



9 — GIOCABILITÀ
Frenetica, avvincente e totale. Un miglioramento rispetto a qualsiasi altra versione.

9 — GRAFICA
Grafica da far paura combinata con una velocità che vi farà salire lo stomaco in gola.

9 — SONORO
Una colonna sonora eccellente e d'atmosfera che vi riempie di adrenalina.

9 — SFIDA
Con tutti i veicoli e i tracciati disponibili non vi annoierete di certo. Sorprendente ma vero.



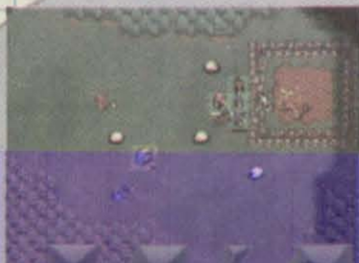
RULLONE

GENERE: STRATEGIA
CASA: ELECTRONIC ARTS
N°GIOCATORI: 1











WARCRAFT 2

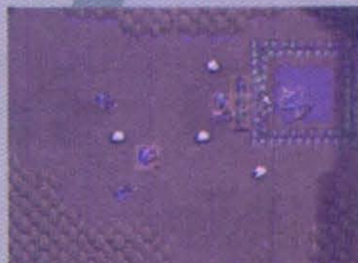
L'Electronic Arts ci regala una altra ottima conversione da PC per Saturn. Il gioco è più grosso del suo fratellino per PC, ma sarà anche più cattivo?

Avete notato che quando arriva un gran bel gioco, compare subito un rivale e assieme monopolizzano l'intero genere? È successo con il seguito di *Doom, Quake*... il suo debutto è stato leggermente rovinato dalla comparsa di *Duke Nuke'm* che ha generato un suo circolo di proseliti che lo riteneva molto migliore.

La cosa si è ripetuta. È apparso *Command & Conquer*, quasi immediatamente seguito da *Warcraft 2* e da allora i due si









Dannazione. Se solo fosse stato possibile riunire le unità e assegnare loro dei pulsanti specifici, sarebbe stato molto meglio.



La barra gialla sotto l'edificio selezionato vi mostra il progresso nella costruzione. Una volta che vi sarà permesso di cominciare, non resterete a






sono dati battaglia. La lotta si sposta ora sulle console, visto che stanno uscendo le versioni per Saturn. *Warcraft 2*, per i meno preparati, è in pratica una versione di C&C con grafica migliore e qualche aggiunta in più. Invece di avere i buoni (i GDI) e i cattivi (i NOD) che si combattono, potete impersonare gli eroici umani o i repellenti orchi. Quindi, considerarlo come un C&C con una componente D&D non sarebbe del tutto sbagliato.

Sul PC il gioco era grandioso. La profondità di gioco e la sana vecchia violenza tenevano molte persone incollate davanti allo schermo, specialmente se collegate in rete. Ma il passaggio al Saturn non è stato indolore. Tanto per cominciare potete scordarvi il collegamento in rete. È un gioco per sfigati senza amici. Poi c'è il sistema di controllo, che è l'unica vera pecca di Warcraft. Ma è fondamentale.

Intanto il joypad è più difficile da usare rispetto al mouse, ma a questo non c'è rimedio. Ciò che si poteva correggere, però , era il sistema di controllo. Selezionare le unità, raggrupparle e riuscire ad impartire gli ordini è un incubo nelle missioni iniziali, mentre vi sbattete per abituarvi ad un sistema che risulta più alieno di ET. Poi, non appena credete di esservi abituati, venite proiettati in missioni più complicate e la vostra abilità col joypad appena acquisita va a farsi friggere.

Vedete, come per tutti questi






LA STRATEGIA DEL GENOCIDIO

La prima cosa di cui dovrete occuparvi all'inizio di ogni livello sono i minatori, i taglialegna e i costruttori. Imparate a farlo e avrete delle solide fondamenta. Non fatelo e vi ritroverete nella melma ogni volta che avrete bisogno di soldi o materiale da costruzione.



All'inizio vi verranno dati due peons o peasants. Mandatene uno in miniera e l'altro a tagliar legna. Cercate di crearne un altro, se vi è permesso, e mandatelo a far legna. Altrimenti usate il minatore per costruire una fattoria, poi addestrate un altro uomo.



Non preoccupatevi di costruire grosse armate all'inizio. Le truppe in dotazione dovrebbero bastare a resistere ai primi attacchi. Concentratevi a costruire la vostra base, dotandola di molte fattorie, più qualche segheria, caserme e via dicendo.



Per costruire le navi, dovrete prima costruire il porto. Dovreste avere almeno tre peons a tagliar legna, due in miniera e un costruttore. La prima nave da costruire è la petroliera. Mandatela per mare e osservate mentre costruisce un pozzo di estrazione.



Ammassate una flotta di Destroyer, perché sono ottimi per eliminare anche i bersagli a terra... sempre che siano disposti lungo la costa. Costruite flotte di almeno cinque navi, in modo tale che, se attaccate, possono distruggere il nemico prima di subire danni.



Ora ammassate gli eserciti e costruite qualche traghetto per trasportarli oltremare. Le catapulte sono ottime per creare disastri. Ormai dovreste avere una discreta riserva d'oro e quindi potete upgradare tutte le vostre armi e armature. Costruite una raffineria.



Caricate i traghetti e tenete pronte le flotte. Le invasioni di massa hanno maggiori probabilità di successo che gli attacchi a sorpresa. Il nemico non attacca in forze, quindi potete rilassarvi e godervi lo spettacolo del vostro esercito che porta distruzione nelle basi che incontra.



Assicuratevi, nel caso vogliate tenere qualcuno in vita, di tenerlo lontano dalla battaglia.



Riunire le navi in flotte le trasforma in una potente Armada che può battere tutti.

wargame in tempo reale, la chiave per la vittoria sta nel raggruppare le unità e avere diversi gruppi che agiscono all'unisono. La cosa diventa piuttosto difficile quando non potete assegnare ai singoli gruppi dei pulsanti individuali (cosa che si poteva fare in C&C). E diventa ancora più difficile quando impartite degli ordini, vi spostate su un altro gruppo che richiede la vostra attenzione, tornate indietro e scoprite che i vostri ordini sono stati bellamente ignorati.

Alcune unità sembrano anche un po' confuse riguardo alle leggi fisiche. Dite loro di spostarsi in un certo punto e si dirigeranno allegramente a destinazione, seguendo la via più corta, salvo poi fermarsi confuse a cercare di capire perché non possono passare attraverso gli alberi o simili. Quasi vi dispiace per loro.

Normalmente, tante critiche

CONTROLLI DEL CAVOLO

La versione Saturn di *Warcraft 2* non regge al confronto con la versione Saturn di *C&C*, che vantava il miglior sistema di controllo. Bisogna fare l'abitudine alla mancanza di pulsanti singoli per gestire le truppe.
Approfittate dei livelli bassi, perché procedendo col gioco, l'azione si farà più frenetica.













Ogni missione viene spiegata nel dettaglio, ma basta leggere le poche righe riportate nel riquadro.



In alcune missioni dovrete combattere per riprendere possesso di edifici controllati dal nemico.

stroncherebbero un gioco, ma Warcraft 2 è molto più resistente. Vale la pena di perseverare nonostante queste pecche... superate le sue difficoltà minori e vi ritroverete davanti ad un ottimo gioco di strategia. Poche cose sono più gratificanti dell'assistere a come tutti gli elementi del gioco funzionano all'unisono ai vostri comandi e tutte le vostre tattiche e strategie danno i loro frutti. E ovviamente, chi può restare indifferente di fronte alla, per così dire, forza di pace (come la chiamano gli americani) esageratamente grossa che avete ammassato, piena di truppe di terra, una flotta che farebbe piangere d'invidia l'ONU e una forza aerea degna di una seconda guerra del Golfo, e che vi apprestate a mandare contro il nemico per obliterarlo. Finale, tra l'altro, comune a molte delle missioni.

Nonostante le (poche) pecche, *Warcraft 2* è un gioco strategico immensamente profondo e giocabile, colmo di azione, se avete la costanza di starci dietro. È molto godibile, se non badate troppo al sistema di controllo.





WARCRAFT 2

Ogni volta che un gioco del genere passa dal PC alle console, il sottoscritto arriccia il naso e si lancia in qualche commento scettico. Certi giochi sono fatti per il mouse e risultano quantomeno frustranti se giocati col joypad. *Command & Conquer*, ci ha dato torto. *Warcraft 2*, invece, ci ha dato, in parte, ragione. Il sistema di controllo è macchinoso e riuscire ad abituarsi è forse la prima vera missione del gioco. A parte questo, se riuscite a resistere quanto basta per imparare a far compiere alle truppe le vostre contorte strategie, *WC2* è un gioco che può dare molte soddisfazioni. Tanto più che la versione Saturn contiene, oltre agli scenari di Tides of Darkness, anche quelli di Beyond the Dark Portal, per un totale di 50 missioni. Niente male. Se siete appassionati di strategia il più grande avversario di *Command & Conquer* è il titolo che fa per voi.

AGIRE E PENSARE



8 GIOCABILITÀ
Azione e strategia al loro massimo, rovinate da un sistema di controllo confusionario. Non ai livelli di *C&C*

8 GRAFICA
Sonic World è sorprendente. E nemmeno gli ex-giochi del Mega Drive sono tanto male...

7 SONORO
Le musiche diventano ripetitive molto presto, ma gli effetti raggiungono il top del genere

8 SFIDA
Più di 50 missioni, di cui alcune immense. Più lunga della muraglia cinese



orchesco

GENERE: GUIDA
CASA: ACCLAIM
N°GIOCATORI: 1/4



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Nonostante molti giocatori "seri" arriccino il naso davanti ai titoli sviluppati dagli americani, una cosa è certa: gli yankee sanno creare dei pezzi di software decente quando si trovano in un'area che è loro congeniale. *Doom*, *Quake* e compagnia bella dettano ancora legge negli sparatutto in prima persona, mentre da oltreoceano si fa strada un nuovo titolo sugli sport americani... solo per essere aggiornato ogni cavolo d'anno.

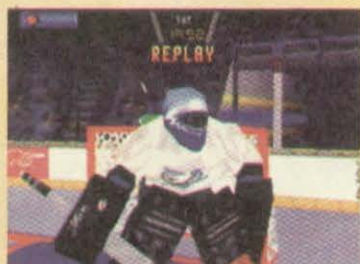
L'hockey su ghiaccio è uno degli sport americani più adatto a finire su console. Più veloce del basket e meno complicato del Football americano, il suo potenziale per un divertimento in multiplayer è ovvio. E questo ci porta all'eroe dell'hockey su ghiaccio, Wayne Gr-r-r-etzky e al suo debutto nel mondo a quattro controller del Nintendo 64. *Wayne Gretzky 3D Hockey* è stato il primo gioco sportivo ad essere lanciato sulla console Nintendo (prima che arrivasse finalmente in Europa), segnando il debutto degli americani su questo sistema. Fino ad allora (o prima dell'uscita di Gretzky dalle nostre parti, se preferite), erano disponibili *Fifa 64* e ISS 64, quindi il genere sportivo non era così intasato.

Come ogni altro titolo per N64, il joystick analogico aumenta infinitamente la giocabilità. Risulta così intuitivo che vi ritroverete a schettinare sul ghiaccio come un pattinatore professionista prima della fine della giornata. Il senso di velocità è incredibile e le possibilità di segnare aumentano notevolmente grazie al fatto che potete avvicinarvi allo specchio della porta con la giusta angolazione.











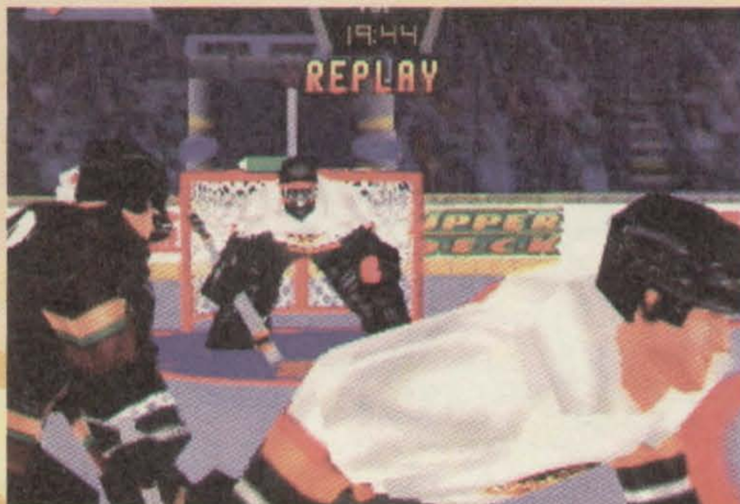
Armatevi di quattro pad e preparatevi al modo migliore di gustare Gretzky.



Mancheranno anche i riflessi dei giocatori sul ghiaccio, ma il livello dei dettagli è pur sempre alto.

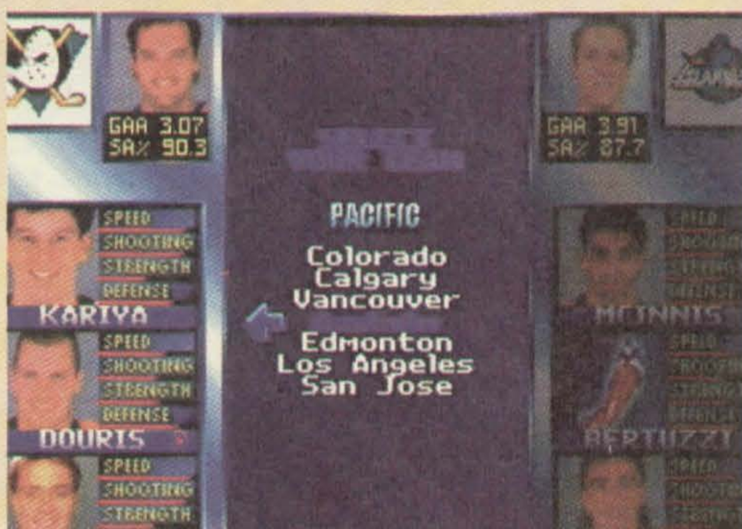


Cosa sorprendente per un gioco di hockey su ghiaccio, non perdete mai di vista il giocatore in possesso del puck.





Ma il gioco non si limita solo a sfruttare al meglio il joystick analogico. È anche un ricettacolo di opzioni. La scelta tra Arcade e Simulation è solo l'inizio. C'è una ridotta scelta di inquadrature, qualcosa che ormai consideriamo uno standard, certo, ma essendo tutto costituito da poligoni, potete zoomare e rigirare le inquadrature a vostro piacimento. Il replay risulta stupefacente proprio per questo motivo: potete cambiare i giocatori e vedere l'azione dal loro punto di vista. Altrimenti, perché non rimpicciolire lo schermo per un più intimo tre-contro-tre? E che ne dite di aumentare la velocità all'inverosimile fino a non riuscire più a distinguere il puck?
Ciò che pone Gretzky una spanna sopra le altre migliaia di simulazioni di hockey è il senso di eccitazione che lo accompagna. I giocatori -dei grossi omoni- si buttano realisticamente l'uno contro l'altro per guadagnare il possesso del puck. E il suddetto disco di plastica schizza via in una scia di fuoco quando colpito a tutta forza.
Quindi, in certi casi, Gretzky si fa notare per il suo realismo, in altri sacrifica l'autenticità per il divertimento puro, risultando, a conti fatti, ottimamente bilanciato. Il problema è che si tratta di hockey su ghiaccio e sebbene questo non sia motivo di critica, non si può negare che chi non si è mai fatto allettare da questo sport non andrà certo in estasi per questa versione. Ma se state cercando disperatamente un'altra simulazione sportiva per N64, *Wayne Gretzky 3D Hockey* è un'ottima scelta, seconda solo a *ISS 64*.



WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY

Il problema maggiore di *Wayne Gretzky 3D Hockey* è che si tratta di una simulazione dell'hockey su ghiaccio. Difficile dire quante persone qui in Italia seguano questo sport se non a livello di pura curiosità. Per quanto mi riguarda, prima di provare il titolo, le mie conoscenze di hockey si limitavano praticamente a spezzoni inseriti in qualche film americano o a brevi filmati di giocatori che si menavano alla grande passati su programmi come Paperissima. Nonostante fossi a digiuno delle regole fondamentali dell'hockey, mi sono divertito! Sul lungo termine, però, il divertimento tende a scemare. A differenza di altri sport più conosciuti, qui manca l'immedesimazione con i giocatori, praticamente sconosciuti. E se con *ISS 64* potete esaltarvi a segnare con la replica poligonale di Baggio, qui un giocatore vale l'altro, una squadra vale l'altra...

AGIRE E PENSARE



8 — GIOCABILITÀ
Il controller analogico rende il gioco una delle simulazioni di hockey su ghiaccio più godibili in assoluto.

8 — GRAFICA
La definizione dei giocatori rende il gioco una piacere per la vista. E anche tutto il resto non è da meno.

6 — SONORO
Il punto più debole di Gretzky. Troppo nella media, il che è un peccato.

7 — SFIDA
Un sacco di opzioni, ma non ha la longevità di un gioco di calcio come *ISS 64*.



Gelido

GENERE: PICCHIADURO
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1/2



LAST BRONX

Quando la Sega ha lanciato la versione arcade di *Last Bronx*, le sue intenzioni erano chiare: "Ormai abbiamo praticamente il monopolio sui picchiaduro 3D grazie alla serie *Virtua Fighter*... Perché non dare ai giocatori qualcosa che vada oltre il solito riempire l'avversario di calci e pugni?"
Armi come i tonfa, spade di legno, doppi bastoni e nunchaku sono solo alcuni degli strumenti per infliggere dolore impugnati dagli otto combattenti di *Last Bronx*. E come al solito non manca la solita dose di pugni e calci.
Come primo gioco del dipartimento AM3 della Sega (i cui gloriosi e vari titoli includono *Sega Rally* e *Gunblade NY*), *Last Bronx* è un prodotto ben riuscito. Il gruppo di sviluppo ha inserito la schiera di opzioni che tutti si aspettano in un gioco del genere (Survival, Time Attack, etc.) e si è avvicinato molto al rendere la versione casalinga più simile al suo parente da sala giochi di quanto si potesse immaginare. Diversamente dall'ultimo pic-









Ci sono un sacco di opzioni aggiuntive in Last Bronx, incluse le armi alternative. Cercate la modalità di super abbronzatura segreta.



Ad accentuare l'azione ci sono una certa varietà di effetti speciali (sopra). Purtroppo le ombre dei personaggi sono delle semplici macchie.











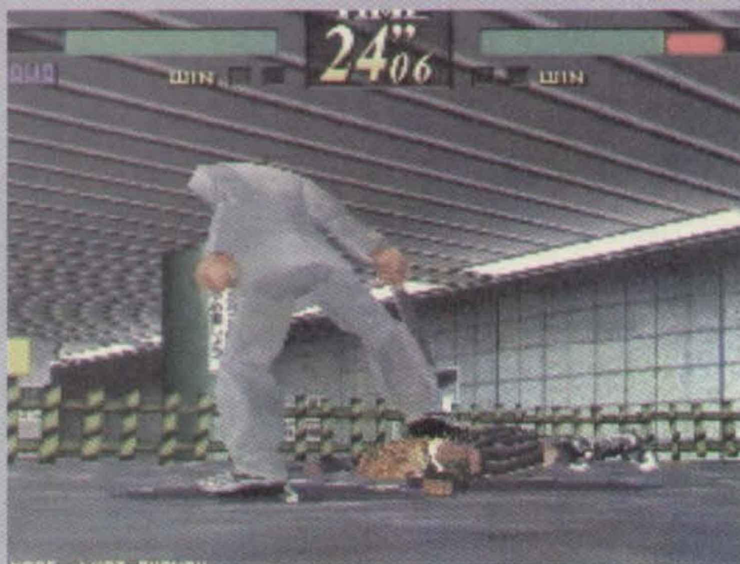

chiaduro per Saturn, *Fighters MEGAMIX*, *Last Bronx* sfrutta l'alta risoluzione 3D a 60 frame al secondo. Il risultato è molto meno blocchettoso e l'animazione pulita dei personaggi renderizzati scivola via liscia come l'olio, rendendo l'aspetto globale dei combattimenti il più convincente tra tutti i picchiaduro della console di casa Sega.

E bisogna ammetterlo, spaccare la testa al vostro avversario con un mega martello da' molte più soddisfazioni che frantumargli la mascella con una scarica di pugni. Diversamente da *Soul Blade*, ove le armi affilate raramente paiono produrre quel dolore lancinante di cui sembrano capaci, le armi di Last Bronx, non essendo dei semplici coltelloni, creano davvero l'impressione di distruggere le difese dell'avversario.

La Sega senza dubbio affermerebbe che l'introduzione delle armi rappresenta un passo rivoluzionario nel mondo dei picchiaduro. Comunque, Last Bronx non sembra andare molto oltre un Virtua Fighter 2 corredato di svariate armi; in effetti il sistema di controllo è il solito pugno/calcio/difesa usato per anni. Per molti versi il gioco risulta un passo indietro rispetto a *MEGAMIX*, visto che i giocatori non possono eseguire le schivate laterali - una mancanza minore, è vero, ma di quelle che saranno notate dai fan che hanno seguito la serie fin dall'inizio.

I novellini, d'altro canto, potrebbero restare perplessi davanti alla difficoltà di un gioco che concede poco agli inesperti; le loro prime esperienze con la modalità a un giocatore si riveleranno infatti molto frustranti. I personaggi controllati dal computer sono in grado di mandarvi KO con









un numero relativamente basso di colpi e i round possono giungere ad una fine improvvisa in un breve lasso di tempo. Ma in definitiva *Last Bronx* dimostra una volta ancora la supremazia della Sega nel campo dei picchiaduro. Sebbene contenga solo otto personaggi di base (rispetto, ad esempio, ai 18 di *Street Fighter Ex Plus Alpha*), trasuda giocabilità da tutti i pori, soprattutto per coloro che preferiscono gli scontri a due giocatori. Dotato di una grafica da far impallidire tutti i diretti concorrenti e di una giocabilità ben collaudata e leggermente modificata, il gioco si presenta come un piatto prelibato per la schiera di possessori di Saturn che vuole aggiungere un tocco di violenza in più ai propri combattimenti.

LAST BRONX

Conversione ottimamente riuscita del coin-op, *Last Bronx* versione casalinga stupisce in primo luogo per la grafica pulita e le animazioni fluide rese possibili dalla modalità in alta risoluzione che gira a 60 frame al secondo. Rispetto ai fratelli maggiori della serie *Virtua Fighter*, inoltre, *Last Bronx* seppur perdendo qualcosa in termini di immediatezza, migliora la profondità di gioco con l'introduzione delle armi. E, sinceramente, migliora anche il divertimento. Pestare a sangue il proprio avversario a colpi di martello è un'esperienza che difficilmente dimenticherete, ridurlo in pappa con i letali nunchaku o a colpi di spada di legno dà infinite soddisfazioni. L'unica minima pecca è una modalità arcade che potrebbe scoraggiare i meno esperti. I personaggi del computer sono decisamente difficili da battere e la sfida è molto alta.



GIOCABILITÀ 8
Non ai livelli di VF2, ma pur sempre terrificante, specialmente se giocato in due

GRAFICA 8
Ottimi personaggi in alta risoluzione (sfarfallio minimo), più splendidi fondali pseudo 3D.

SONORO 8
Il buon parlato e gli ottimi effetti sonori fanno dimenticare una colonna sonora nella media

SFIDA 8
Grazie ai tre personaggi segreti, le opzioni nascoste e le tonnellate di mosse, il gioco durerà parecchio

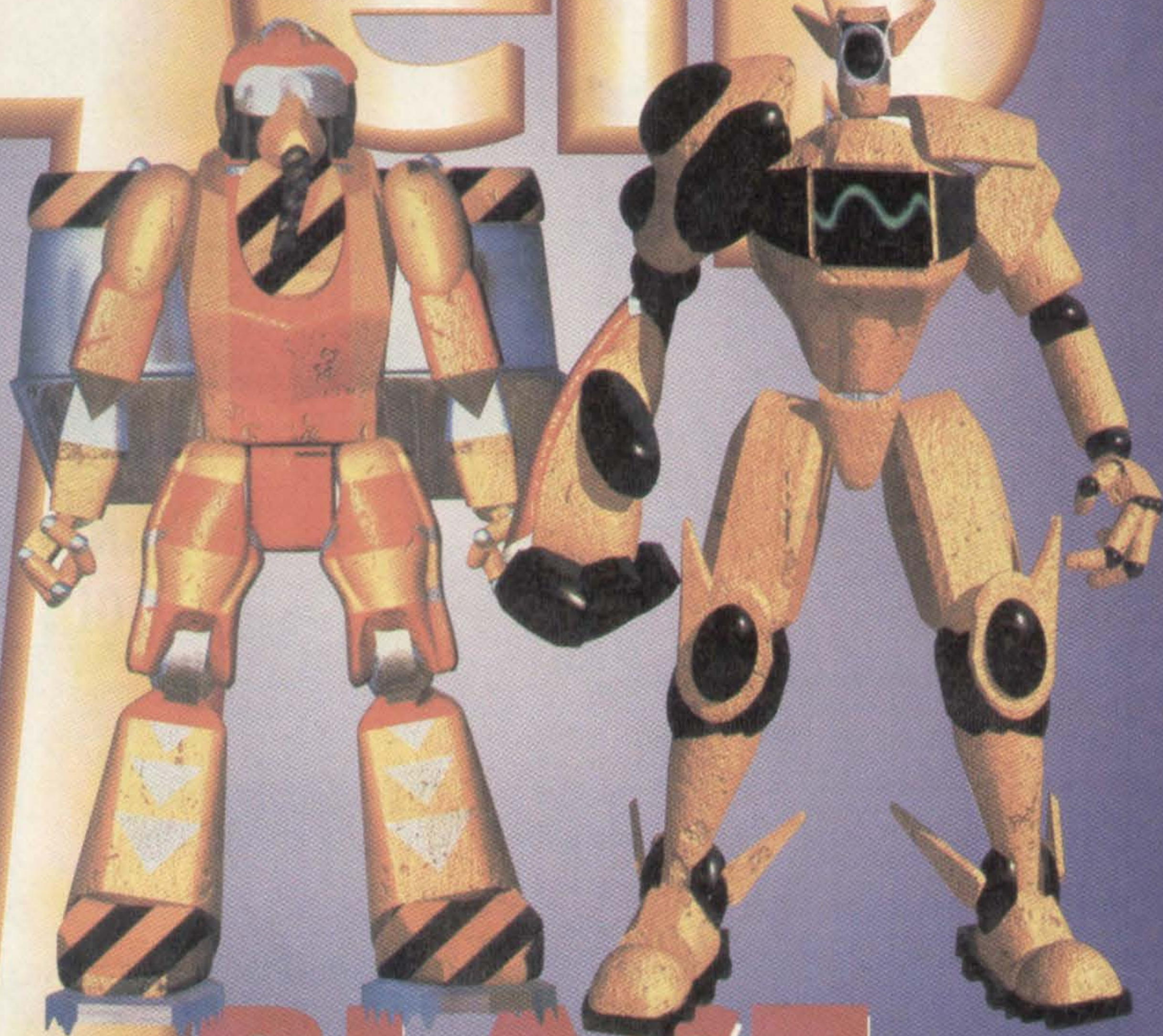
84 innovativo?

E' IN EDICOLA



LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

Help



BLAST CORPS

NINTENDO 64

Blast Corps

Uno dei migliori giochi di demolizione disponibili per N64 è così difficile che dovrete inventare nuove imprecazioni, quando le vecchie non riusciranno più ad esprimere la penosa frustrazione di non riuscire a raggiungere il perfect. Ma non preoccupatevi, eccovi qualche aiuto...

SALVARE IL GIOCO

Se avete aperto la strada per il Carrier, ma ancora non avete raggiunto il 100%, assicuratevi di abbandonare il livello per tornare al Blast Corps Semi. In caso contrario, i vostri sforzi per localizzare gli RDU e scoprire i Comm Point non saranno salvati. Inoltre, leggete il manuale. Avete letto la nota sul controller pack? Se salvate il gioco solo sulla memoria interna potreste PERDERE I DATI. Non sappiamo perché -sembra un baco- ma siete stati avvertiti.

PILOTI FANTASMA

Come in Mario Kart! Quando provate le gare bonus per la seconda volta, avrete il ghost del tentativo precedente del vostro veicolo in modo da paragonare i risultati. Passando in rassegna i vari veicoli in sequenza potete capire qual è il migliore per compiere il lavoro.

MACCHINE DISTRUTTIVE

J-Bomb





L'unico veicolo volante. Questo mecha è un ottimo mezzo per le ricognizioni, perché vi permette di esplorare e perfezionare i tracciati. Può arrivare dove la maggior parte degli altri non può, quindi i livelli con il J-Bomb spesso nascondono qualcosa in mare o sulle zone alte. Noterete che gli edifici grossi sono formati da diversi blocchi o unità distinte. Se calibrate la vostra spinta per atterrare nelle intersezioni, riuscirete a colpire due o più sezioni e distruggerle contemporaneamente.

Backlash

Sì, è terribile. No, non è molto divertente. Ma con molte missioni vitali che dipendono dalla vostra abilità, dovrete imparare a padroneggiare il Backlash. Col la pratica ce la farete e resterete sorpresi di quanto migliorerà la vostra abilità in un breve lasso di tempo.

Createvi spazio attorno e guadagnate velocità, mirando dritti verso i lati dell'ostacolo, se volete distruggerlo. Quando siete ad una distanza pari ad un veicolo e mezzo/due (con la pratica imparerete questa manovra), voltatevi verso di esso e premete R per scivolare. Quanto dovete tenerlo premuto, dipende da quanta distruzione volete causare, ma quando siete liberi, premete B per frenare. L'errore più comune è continuare a scivolare, quando invece dovreste fermarvi, allontanarvi dall'edificio e posizionarvi per il prossimo attacco.

L'altro punto di forza di backlash si fa notare quando cercate di ripulire il terreno con le ruote anteriori, gettandovi da una rampa o passando sulle rocce o su un cumulo di terra a velocità elevata (come nel livello di addestramento). In questo modo potrete attraversare gli ostacoli con maggiore efficacia, risultando una mossa più veloce e facile della scivolata.

Ballista

Dotata di uno sterzo difficile, dovreste tenerla a velocità media nelle zone con edifici, in modo da poter frenare facilmente. Tutti i mezzi di Blast Corps hanno una tremenda tendenza a rimbalzare dopo le collisioni e Ballista è la più elastica tra tutti. Per questo motivo, frenate spesso e imparate a prendere la mira quando rimbalzate o invertite la direzione. Frenando e accelerando improvvisamente, potete spararvi in aria e aumentare la portata dei vostri colpi, ma per lo stesso motivo avrete bisogno di riuscire a fermarvi in poco spazio per evitare gli ostacoli bassi.

Sideswipe

"Cavoli i martelli laterali non funzionano." Così come i martelli fanno il massimo del danno quando sono estesi completamente, allo stesso modo possono venire danneggiati se qualcosa colpisce il vostro veicolo. Dovrete avere poco spazio tra voi e l'obiettivo. Nelle strettoie, dovreste seguire il dipanarsi del percorso e farvi strada alternando i colpi ai due lati del mezzo. Non cercate di girare o di invertire la marcia troppo bruscamente, è controproducente.

Ramdozer
Dovrete invertire lo sterzo, quando andate in retromarcia e questa procedura potrebbe non risultare affatto intuitiva. Fate pratica con la frenata e l'inversione, perché spesso dovrete fare manovra col Ramdozer in spazi ristretti e in poco tempo, allineandovi per spingere gli oggetti senza toccare le scatole di TNT. Come Backlash, la forza di sfondamento è raddoppiata quando vi lanciate da una rampa o da una montagnetta.

Skyfall
Per via della velocità, questo buggy ha un raggio di sterzata molto ampio, specialmente sulle discese. Cambiate inquadratura frequentemente in modo da aumentare la prospettiva ed evitare di sprecare i turbo, mancando il bersaglio. Non avrete bisogno neanche di tanta altezza: usate il turbo da una montagnetta bassa e riuscirete a passere qualsiasi ostacolo. Il danno dovrebbe essere provocato dal rivestimento rinforzato del pianale del buggy, per cui basta cadere dall'alto. Il turbo va bene per aumentare i normali attacchi diretti, quindi se dovete liberarvi dell'ultima sezione di un edificio, potete usarlo ed evitare di fare un altro giro per un attacco dall'alto.

Thunderfist
Fortunatamente non dovrete roteare del tutto per essere efficaci. Se restate bloccati basta allontanarsi un pochettino, voltarsi, avvicinarsi e attaccare. Thunderfist è molto lento, quindi sfruttate le sue abilità.

Cyclone Suit
Presto imparerete quanto dovete premere A per saltare. L'unica cosa tenere presente è che Cyclone può saltare gli edifici bassi con un salto mortale. Ricordatevi di controllare la zona colpita non appena il fumo scompare. Crea una piccola scia di distruzione, quindi dovrete concentrare i vostri sforzi sul sentiero che state ripulendo per il Carrier.

American Dream
La più veloce delle macchine bonus. È ottima per esplorare e raccogliere gli RDU. La pessima guidabilità la rende inutile per i livelli avanzati, ma può tornarvi utile se imparate a svoltare.

Muscle Car
La macchina modello Starky & Hutch non perde molta velocità sulle rocce, nello sterrato o nel fango, quindi è un'ottima scelta per i terreni irregolari e le scorciatoie. Di solito si rifiuta di sterzare senza andare drammaticamente in derapata, comunque, visto che non potete permettervi di cozzare contro niente ad alta velocità, dovrete imparare a memoria i percorsi.

Cop Car
La macchina della polizia, con freni, gomme, motore e carrozzeria da poliziotti. Finché non avrete il Van, risulta la scelta migliore per affrontare percorsi nuovi. Resta incollata alla strada quando le altre macchine scivolerebbero via e non rimbalza come una pazza.

A-Team Van
Il migliore tra tutti per la guidabilità: combina alte velocità ad un'ottima tenuta. Lanciato da un dosso torna anche utile per distruggere gli edifici. Non state ad affrontare le corse bonus più difficili se non ne siete ancora in possesso.

PARTENZA NITRO
Un tipico tocco alla Nintendo... stavolta sulla griglia di partenza. Per qualsiasi livello bonus, premete l'acceleratore al momento opportuno (appena dopo la luce verde) e avrete una spinta extra in accelerazione.



PERCORSI DEL CARRIER

Scientists
Questi tipi sono sparsi in tutti i livelli di difficoltà nelle seguenti locazioni: Argent Towers, Tempest City, Ebony Coast, Ironstone Mine, Glory Crossing e Oyster Bay.

Argent Towers
Oltre alla tecnica di scivolata potete usare i dossi per lanciare Backlash negli edifici. Guadagnare le due Gold Medal e tutti i veicoli è una cosa lunga e difficoltosa. Cercate la strada più esterna



CALMI, CALMI
Ecco un trucchetto per i momenti difficili. Potete parcheggiare il veicolo in modo tale che l'autista scenda e gridi "No!" quando premete il pulsante Z. Se l'ostacolo è un edificio o qualcosa che può essere distrutto, continuando a premere Z salterà in aria. Parcheggiandovi in un edificio grande e premendo Z finché il vostro guidatore non resta bloccato potete sfruttare il trucco per eliminare gli edifici più difficili.



TEMPER, TEMPER
Here's a useful 'Z' trick for those tight moments. It's possible to park your vehicle so the driver can't get out, and screams "No!" when you hit the Z trigger. If the obstruction is a building or something destructible, keep Z held down and it will simply blow up.

By backing onto a large building, and testing with Z until your driver gets stuck, you can use this trick to destroy most difficult ram-resistant edifices.

di sinistra (dal punto di vista del Carrier) e vedrete un grosso blocco di cemento che copre un buco nella recinzione. Usate Backlash per spingerlo via, poi uscite e scendete la rampa per il Ramdozer. Spingete la cassa di TNT nella porta di legno e potrete accedere alla metropolitana. Guidate il treno fino all'area successiva dove vi aspetta Ballista... poi prendete la rampa e tornate in superficie.
Spostatevi al limite del percorso e vedrete un'altra area sotterranea con una porta di legno. Distruggete gli edifici, poi allineatevi e usate i razzi di Ballista per eliminare la porta. Uscite e cercate a piedi un buco in cui potete calarvi. Una volta attraversata la porta, seguite il tunnel di sinistra per il J-Bomb. Dall'alto potete raggiungere zone sopraelevate che contengono il Comm Point 2 e l'ultimo edificio.
Se ancora vi mancano degli edifici è perché avete rimosso il piccolo segnale dalla strada (usate Ballista o J-Bomb). In realtà si tratta di un segnale per un tunnel segreto. Dopo aver spostato il treno, dirigetevi alla locazione di Ramdozer e seguite la sotterranea a piedi. Quando vedete il segnale, girate a sinistra. Dovreste riemergere accanto alla Police Car. Alla fine del labirinto vi aspetta uno Scientist.

Carrick Point

Sì, potete distruggere la nave nel porto. Prendete Ballista e colpite il ponte della nave con tutti e 30 i missili... ci vorrà tempo, ma prima o poi esploderà. C'è una strana struttura di metallo nelle vicinanze che può essere distrutta da Thunderfist.


Carrick Point

Havoc District

Fare il 100% di distruzione è difficile per via delle tante opzioni segrete. Per cominciare ci sono quattro segnali in cima al ponte da risolvere con J-Bomb. Sotto il ponte c'è un pallone argentato e ci sono altri palloni a poca distanza dalla spiaggia. Perlustrando il mare scoprirete anche piccole isole con RDU, comm point e un faro. Usate J-Bomb per salire in cima alla scogliera soprastante il Semi.
Da qui potete seguire il percorso di destra, proseguendo dritti finché non starete sopra un piccola piattaforma con un comm point. Calatevi giù e procedete nel tunnel sotterraneo fino alla Muscle Car, usandola per raccogliere gli RDU restanti.


Havoc District 1


Havoc District 2

Beeton Tracks

Guidate il treno finché potete, scendete e attraversate il ponte fino al Ramdozer. Distruggete l'edificio piccolo, poi parcheggiate sulla piattaforma della gru. Usatela per portare il Ramdozer sull'altro lato dei binari. Ripercorrete il ponte, salite sul Dozer e spingete la cassa di TNT per far saltare la stazione. Per raggiungere il massimo punteggio potete provare il trucco del pulsante Z.

Tempest City

All'estremità del tracciato (a destra del Carrier) c'è un muro grigio punteggiato da luci. Cercate una sezione sporgente, ove troverete tre scatole di munizioni, e sparate al muro. Se lo colpite nel posto giusto distruggerete le luci. Continuate a colpire il muro coi missili e, prima o poi, vedrete che comincerà a cedere. Sotto di esso c'è una rampa che porta al muro superiore. Ancora qualche colpo e scoprirete un comm point ed uno Scientist.


Beeton Tracks


Tempest City 1


Outland Farm


Tempest City 2

Outland Farm

Per i primi due edifici sfruttate le collinette per lanciare il Backlash. Questo dovrebbe darvi più tempo per usare le scivolate per i due successivi. Siccome è sull'erba, basta spingere la torre finale per farla cadere.
Quando rientrate nel percorso, seguite il primo fossato e saltate. Poi cercate un sentiero sterrato alla vostra sinistra. In cima alla collina attorno alla quale gira il fossato, c'è un comm point e un campo di RDU. Per trovare il secondo comm point, attraversate il ponte e seguite la strada da cui è partito il Carrier.


Ebony Coast 1

Ebony Coast

Parcheggiate il Ramdozer sul treno e portatevi fino alla fine dei binari, poi seguite la strada e spingete le casse di TNT per distruggere gli uffici.
Per arrivare al J-Bomb, usate prima il Ramdozer per spingere la cassa di TNT sui binari. Distrutti i blocchi di cemento si aprirà una nuova sezione di ferrovia. Appena dietro l'arco troverete una misteriosa statua stile Isola di Pasqua. Portate il Ramdozer in stazione come prima, distruggetela (potete usare il trucco Z o lanciare il Dozer dalle cunette) e troverete un'altra cassa di TNT. Questa ha una miccia molto lunga, quindi spingetela sul vagone del treno e tornate fino alla statua dell'Isola di Pasqua, fermando il treno in modo che la cassa di TNT sia accanto alla testa. Quando finalmente scoppierà, sotto ci troverete il J-Bomb.
Usando il J-Bomb potrete scalare la sporgenza soprastante e prendere la scorciatoia usata dal Carrier. Qui troverete il comm point. Seguite la strada verso il Semi, ma sorvolate il Tunnel e voltate a destra per trovare un bacino segreto in cui è nascosto uno Scientist.


Ebony Coast 2

Per arrivare al 100% dovrete esplorare a fondo il mare con il J-Bomb. Una grossa isola nasconde tre strane statue e un campo di RDU.



Ironstone Mine

Usate Sideswipe per eliminare quelle casette, poi arrampicatevi sulla miniera e distruggete le costruzioni che nascondono il Thunderfist. Il mecha si libererà facilmente di qualsiasi cosa sia ancora in piedi.
Il Ramdozer è nascosto in una caverna sulla destra del tracciato. Potrete arrivarci facilmente a piedi, ma se non l'avete trovato, allora guidate il treno fino al capolinea e attraversate il ponte pedonale fino ad una piattaforma lunga e stretta. Guidate il Ramdozer fino al ponte pedonale e sollevatelo oltre il buco con la gru. La cassa di TNT sull'altro lato farà saltare l'ultima torre e sotto troverete l'entrata per un labirinto di RDU. Ci troverete anche uno Scientist.



Echo Marches

Qui dovrete costruire i ponti per il Carrier, usando il treno e la chiatta. Eliminate i primi due ostacoli, poi volate lungo il tracciato e oltre la collina fino al treno. Arrivate fino al capolinea -fermatevi quando potete guidare la Muscle Car- e dirigetevi verso il J-Bomb.
La chiatta è sull'estrema sinistra del percorso e deve essere posizionata accuratamente all'incrocio come il treno. Di solito si userebbe l'American Dream per tornare al J-Bomb, ma si può parcheggiare sul retro della chiatta e risalire il fiume.
Ricordatevi di togliere entrambi i veicoli dalla chiatta e di allontanarli dal percorso del Carrier.
Uno dei comm point è ben nascosto sulla cima di una roccia. Cercate un sentiero sterrato vicino al fiume e seguitelo fino alla base della roccia. J-Bomb è in grado di raggiungerne la sommità. L'altro comm point è sotto un deposito vicino a dove avete trovato la chiatta.



Shuttle Gully

Per il 100% di distruzione, cercate due palloni rimbalzanti separati sulla destra del canalone. Usate il turbo per entrare nei quadrati e lanciate Skyfall per intercettare i palloni quando sono in basso. In alto a sinistra del percorso c'è un campo di RDU che vi consegna il perfect e sotto il ponte c'è un comm point.



Cromlech Court

Un test per la vostra abilità con il Thunderfist. Il tempo è limitato, quindi tenete d'occhio l'indicatore di pericolo e distruggete quelle sezioni di uffici sul percorso del Carrier. Potrete ripulire il tutto in seguito.



Glory Crossing

Cavoli, è difficile. Finché non avete fatto pratica con Backlash, non avrete nessuna possibilità di riuscita. Mentre livellate i blocchi essenziali, create anche un po' di spazio di manovra. La zona finale è essenzialmente sull'erba, cosa che vi impedisce di compiere le scivolate. Il Semi alla fine del percorso segnala un piccolo tunnel e il più facile degli Scientist.



Crystal Rift

Non appena tirate fuori Skyfall dal retro del treno, vedrete una biforcazione. Il sentiero più vicino è la via più veloce e vi basterà il buggy per eliminare il primo set di edifici. Non appena avrete un po' di tempo, cercate il Ramdozer. Le sue abilità di fare pulizia sono indubbiamente efficienti.
Ai lati del canalone ci sono due tunnel: uno ha un buco nell'entrata, l'altro ce l'ha chiusa da un blocco. Portate il Dozer sul pendio di sinistra e troverete il punto d'accesso per poi spingerlo via. Aperto il tunnel di destra, potrete prendere il Van dell'A-Team. Usatelo per esplorare le piattaforme in cima al tracciato e attraversate il ponte per il comm point.
L'altro si trova appena dietro l'inizio del percorso... saltate giù dal treno per azionarlo di persona.



Obsidian Mile

Una missione fatta appositamente per il Cyclone Suit.

Angel City

Usate le cunette per eliminare gli edifici sui lati e ricorrete alla scivolata per terminare il lavoro. L'unico vero problema è rappresentato dal blocco circondato da erba e alberi... indistruttibili in Blast Corps- dove dovrete dare il vostro meglio.

Ember Hamlet

Non lasciatevi ingannare. L'unica utilità di Ballista è di far saltare l'angolo della fattoria col tetto rosso più vicina, dentro alla quale troverete il Cyclone Suit, che è molto più efficiente per una distruzione di massa. Ma state attenti con le inquadrature!

Oyster Harbour

Uno dei puzzle più impegnativi. Usate Ballista per eliminare i due set di container sulla rotta del Carrier e quelli che bloccano l'accesso a Ramdozer. Uscite, correte verso il Dozer e spazzate via i container rimasti. Poi spingete una delle casse di TNT sulla gru, entrateci e abbassate il TNT sulla striscia di cemento che blocca il ponte. Il segreto sta nel posizionare bene il TNT, visto che una sola esplosione può eliminare tutta la striscia... seguite attentamente le frecce indicatrici e fate qualche prova. Dovrete completare questa sezione con la massima efficienza per poter portare il Dozer oltre il ponte, prima che il Carrier lo blocchi.
I blocchi non bastano a riempire tutti i buchi, quindi dovrete recuperare un blocco, ripulendo la zona dei depositi. Quello a diamante

serve a riempire il buco sul pontile alla vostra destra, dietro i magazzini con i tetti blu. In questo modo sarete in grado di raggiungere i blocchi posti alla fine. Risparmiate tempo spingendoli giù per il pontile due alla volta.

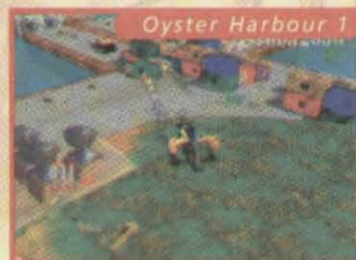
Ancora non vi basta?

Ora dovete posizionare tre chiatte come fossero dei ponti e il trucco sta nel posizionare la terza chiatta prima della seconda e nell'usare il ponte pedonale in modo da non rimanere incastrati.

L'ostacolo finale è un edificio che può essere distrutto solo con il TNT. Sentitevi liberi di usare il trucco Z, ma il metodo duro consiste nel prendere la prima chiatta sulla sinistra e caricarla con le casse di TNT. Se le altre chiatte sono in posizione, potete farcela.

Perfezionarsi in questo percorso non è facile. Il comm point è dentro un edificio su una sporgenza indistruttibile, quindi dovrete guidare il Ballista fino in cima alla scarpata erbosa e distruggerlo con i missili. Una rampa vi permette poi di raggiungere il comm point a piedi.

La cassa di TNT con la miccia lunga tornerà di nuovo utile. Posizionate le chiatte come prima, ma questa volta usate il TNT per far saltare il blocco di cemento contro il quale avete bloccato la terza chiatta. Ora potete traghettare sul lato destro del percorso, ove troverete lo Scientist.


Oyster Harbour 1


Oyster Harbour 2


Oyster Harbour 3


Oyster Harbour 4


Diamond Sands

Diamond Sands

Che incubo! No, non una, non due, ma TRE pezzi di ferrovia che possono essere distrutti solo con le scivolate. Ci spiace, ma non ci sono trucchi o scorciatoie e nemmeno una cassa segreta di bombe atomiche per aiutarvi. Dovrete solo essere degli ottimi piloti di Backlash.

Siccome il vostro veicolo non può attraversare i binari, la ferrovia deve essere colpita da entrambi i lati attraversandola usando i sottopassaggi.

Quando ci avrete provato una dozzina di volte, dovreste avere imparato a distruggere due o tre unità con una singola scivolata. Potreste anche riuscire ad angolare il Backlash in modo tale da distruggere un'intera fila.

L'ufficio alla fine non fa eccezione. Se usate il TNT nei punti di intersezione, dovreste essere in grado di aprirvi un passaggio.


The Shuttle

The Shuttle

Backlash non torna molto utile qui... se lo usate per fare spazio, non vi basterà il tempo. Ciò che dovete fare è di concentrarvi sugli uffici bianchi e blu e usare le casse di TNT per arrivare al Thunderfist che ci sta sotto. Cambiate veicolo e tornate al punto di partenza, distruggendo TUTTE le costruzioni.


The Moon

The Moon

Gli scenari con minore gravità sono uno spasso, non è vero? Sono pieni di cunette da cui lanciarsi per distruggere tutte le basi lunari. Ma non siate troppo zelanti, potrete raggiungere altezze che persino il J-Bomb vi invidierebbe.

La superficie polverosa significa anche che, con abbastanza rincorsa, potete sfruttare al meglio le scivolate di Backlash. Non solo potete girarvi a mezz'aria (a mezzo-vuoto?), ma potete anche frenare per cadere subito.


Mercury


Venus

Mercury

Prendete il Ramdozer e cercate di restare sulla superficie. È possibile tagliare le curve saltando, ma i dossi non sono posizionati particolarmente bene. Il turbo di Skyfall qui non funziona.

Venus

Le alture sono ben posizionate, quindi non andate troppo veloci. Se scivolate giù, frenate e cambiate visuale.

Mars

È ora di saltare un po', sfruttando i canali per lanciare Backlash verso i palloni. I bersagli più pericolosi sono quelli argentati bassi, quindi eliminateli per primi. Quelli più alti hanno bisogno di una spinta a massima velocità e di una minima frenata appena prima di lasciare il terreno.


Mars


Neptune

Neptune
Il trucco sta nel seguire le pianure blu e restare incollati al terreno. Non potete tagliare le curve... quindi evitate gli spuntoni e le cunette verdi.

TRACCIATI BONUS

Sono molti di più di quanti ne riportiamo e per trovarli dovrete seguire le istruzioni che vi abbiamo dato per i comm point. Siccome la maggior parte sono lineari e non nascondono reali segreti, abbiamo deciso di dedicarci solo ad alcune aree speciali. Se un tracciato (compresi quelli bonus) è circondato da un anello verde, allora dovrete cercare i comm point.

Jade Plateau
C'è una scorciatoia fangosa per arrivare alla Muscle Car; è appena dopo il ponte, sulla destra e attraversa gli alberi. Girate ancora a destra non appena avete lasciato il secondo ponte e passate attraverso la fila di edifici.

Salvage Wharf
Sarà pure lento e pesante, ma il Ramdozer non perde velocità nel cozzare contro i container, quindi è un'ottima scelta.

Glanders Ranch
C'è una scorciatoia abbastanza evidente sull'angolo appena dopo il secondo grosso cubo. Vi porta oltre il blocco di uffici.

Corvine Bluff
Questo percorso ha un comm point extra che troverete seguendo il fiume dall'inizio. Per un tempo record, restate sulla riva di destra alla base della collina e non attraversate il fiume.

Bison Ridge
Dopo il primo grosso salto, tagliate attraverso le rocce e l'erba ai piedi della collina. La Muscle Car può fare i tempi migliori, ma dovreste riuscire farcela anche con gli altri veicoli, se restate sull'erba.

Twilight Foundry
Sorprendentemente il Ramdozer qui è la scelta migliore. È grosso, così gli RDU si attivano a distanza maggiore e non dovrete preoccuparvi di restare schiacciati tra gli edifici... abbatteteli e basta!

Dark Heartland
Alcuni edifici hanno piccoli cancelli e porticati che devono essere distrutti per arrivare al massimo punteggio. Quindi se fate meno di 11 punti, tornate indietro ad occuparvi dei piccoli dettagli. La tattica migliore consiste nel fermarsi ad una distanza così minima che i razzi colpiscono solo i piani bassi delle strutture.

Moraine Chase
Un tempo limite ridicolo, eh? Dopo il terzo set di blocchi di cemento, la Muscle Car può tagliare a sinistra attraverso la vegetazione e poi ancora a sinistra, permettendovi di fare il tempo.

Skerries
Appena dopo aver abbandonato il secondo ponte, cercate una nicchia nella colline all'interno del percorso. C'è un tunnel segreto che taglia via l'ultimo pezzo di sterrato, permettendovi di raggiungere il tempo con praticamente ogni veicolo bonus.

Geode Square
Troverete un comm point extra nella fattoria rossa sulla destra. Questo fa scattare un bonus round per il J-Bomb in cui dovete cercare i comm point.

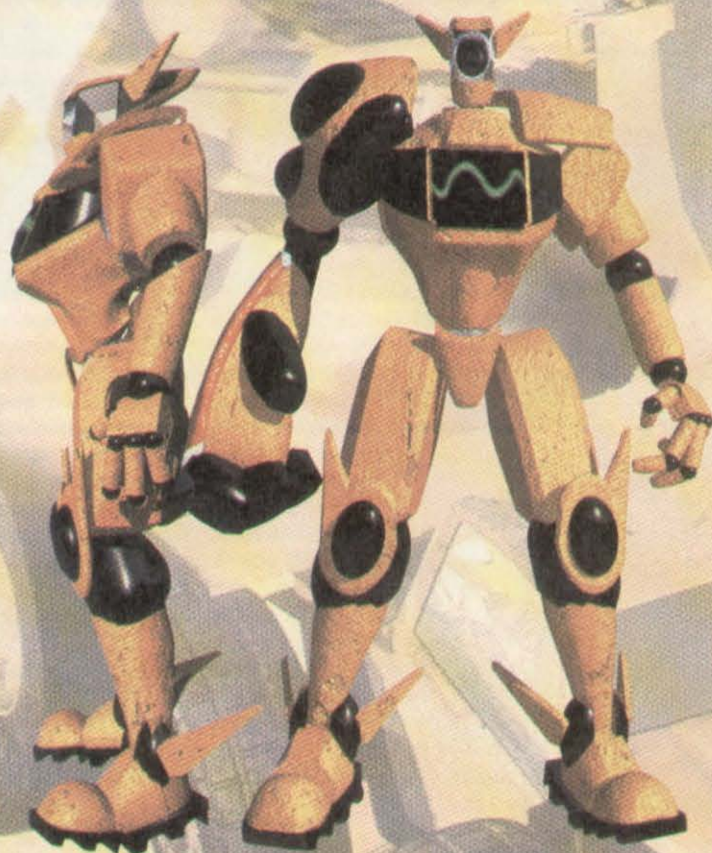
Lizard Island
Le isole galleggianti si fermano temporaneamente alla fine del ciclo, dandovi il tempo di calarvi giù. Usate la vostra ombra per evitare le pareti di lava.

Saline Watch
Ora comincerete davvero a notare la spinta limitata dei razzi del J-Bomb. Un uso continuò vi farà presto precipitare. Usate spinte brevi e regolari per mantenervi in aria. Il comm point è vicino all'angolo superiore.

Dagger Pass
Picchiettando A potete sollevarvi a qualche centimetro dall'acqua e distruggere in tutta sicurezza le isole, senza pericolo di cadere.

Magma Peak
Una volta che cominciate a cadere, sarà difficile riprendervi. Quindi eliminate per primi i pilastri attorno alle pericolose pareti del vulcano, cominciando da destra. Il comm point è all'esterno.

Gibbon's Gate, Baboon's Catacomb
Se seguite sempre la stessa rotta, allora i Dozer fantasma reagiranno sempre alla stessa maniera... facendovi seguire lentamente la via migliore. Catacomb è più insidioso per via della visuale che vi crea dei problemi quando vi avvicinate al centro. E non ci sono trucchetti come per Gate. Continuate a provarci, gente.



RANDOM

SHADOWS OF THE EMPIRE

N64

Ecco un cheat che permette di giocare nei panni dei nemici. Per cominciare, inserite come nome _Wampa__Stompa (c'è uno spazio prima di Wampa e due prima di Stompa ed entrambe le parole cominciano per maiuscola) e selezionate il livello medium. Ah, un'altra cosa, il settaggio del controller dev'essere su "traditional". Se avete fatto tutto giusto, inserite questi codici.

Per giocare come un Wampa, premete L sul control pad e il pulsante C di destra contemporaneamente. Poi premete Su sul D pad e il pulsante C di destra.

Se questo non bastasse, la password precedente vi permette anche di pilotare l'AT-ST. Per farlo, giocate il livello Battle of Hoth finchè non appare l'AT-ST. Ripetete la stessa serie di pulsanti precedente e scoprirete che la visuale esterna del vostro snowspeeder è stata rimpiazzata da quella dell'AT-ST. Per sparare premete Su sul control pad!

Per impersonare uno stormtrooper nei livelli in prima persona, inserite la stessa sequenza di prima. Il pulsante C di destra vi permette di alternare Dash al nemico catturato.

E per coloro che hanno recuperato tutti i Challenge Points nel livello di difficoltà medio, la scena finale, quella in cui si combatte la battaglia di Skyhook con un X-Wing, può essere resa ancora più speciale. Tenete premuto il pulsante C Giù per cinque secondi e vi trasformerete in un TIE fighter!

WAVE RACE 64

N64

Se già conoscete il trucco del delfino, eccovi un trucchetto tutto nuovo. Alla schermata di selezione del personaggio, premete Z, R, L, L, L, R, Z. Una voce simile a quella del grande Mario vi dirà: "Here we go!" e selezionando M.Jeter per iniziare la corsa, dovreste ritrovarvi a cavallo di un jet-ski da 374mph. Assicuratevi di premere i pulsanti molto velocemente, altrimenti il trucco non funzionerà.

MECH WARRIOR 2

SATURN

Ecco dei trucchi per potenziare il proprio robot. Basta usare queste password:
Sbloccare tutte le missioni:

T<XO/AXA<=
Armi extra: T#XO/AX<<<
Nessun limite di peso: #OXO/A>>O/
Jump Jet: #XXO/A>YOL
Heat Sink extra: #XXO/A4>Y+
Chassis Elemental: T/XO/AZ<#*
Chassis Tarantula: #/XO/A4<LY
Invincibilità: ##XO/A><UZ
Munizioni Infinite: TOXO/AX>TU

ISS 64

N64

Che ne dite della possibilità di selezionare 6 squadre All Stars in ISS 64? Non male, eh? Per farlo, tenete premuto Z nella schermata dei titoli e premete Su, L, Su, L, Giù, L, Giù, L, Sinistra, R, Destra, R, Destra, R, Destra, R, B, A e Start. Un rumore dovrebbe confermarvi che le squadre sono ora disponibili.

DOOM

SATURN

Doom è sempre stato un gioco ricolmo di trucchi e la versione per Saturn non fa differenza. Per avere tutte le armi, mettete in pausa e premete B, Y, X, L, R, C, X, Z. Per avere la mappa completa, mettete in pausa e premete B, B, C, Sinistra, B, B, C, Destra. Poi per coloro che vogliono tutto, il God Mode è accessibile premendo Giù, Y, X, R, Destra, L, Sinistra, B col gioco in pausa. Infine per poter selezionare il livello, premete Destra, Sinistra, Z, R, Z, L, Z, C sempre col gioco in pausa.

SHINING THE HOLY ARK

SATURN

Esiste un modo facile per acquisire punti esperienza nel miglior RPG per Saturn. Trovate la torre ad est di



Capital of Enrich, dall'entrata dirigetevi a Nord e girate a destra. Dovreste trovarvi di fronte a tre sentieri. Uno va a sinistra, un altro a destra e quello di fronte a voi verso una porta. Correte come dei pazzi dal sentiero di sinistra a quello di destra e viceversa e potrete combattere un mostro che vi dà 3333 punti esperienza ogni volta.

INDEPENDENCE DAY

Per accedere al super-menu di trucchi di questo gioco, andate nella schermata opzioni ed inserite come nome RADARMY. Poi andate nella schermata di selezione gioco e più veloce che potete, premete Sinistra, Destra, Su, Giù, X, Z, Y. Dovrebbe a questo punto materializzarsi un menu di cheat, che vi permette di scegliere tra queste succose opzioni: Fast Reload, Unlimited Ammo, Invincibility, Level Select, Target Civilians, Select Plane, Tourist Mode e... beh, controllate di persona.

HEXEN

Magia dei trucchi! Per attraversare le pareti, andate nella schermata delle opzioni e premete Su, Giù, Sinistra, Destra, Y, Y, Z, Z, A, X, Su, Giù, C e B. In questo modo i vostri problemi di porte chiuse e sezioni nascoste dovrebbero essere finiti.

DIE HARD ARCADE

Non ci sono molti trucchi per Die Hard Arcade. Che ne dite di una traccia remixata? Mentre giocate, premete X+Y+Z+Start contemporaneamente. Potete avere anche dei sommergibili extra in Deep Scan, il vecchio titolo Sega usato per i Continue. Alla schermata principale, tenete premuti X+Y+Z e selezionate Deep Scan. Avrete così dei sommergibili extra da utilizzare e, di conseguenza, potrete raccogliere più vite per il gioco vero e proprio. Ma se vi sembra troppo facile, allora andate nel menu principale, premete X+Y+Z+A+B+C e selezionate Deep Scan; in questo modo i sommergibili saranno molto più veloci.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Nella schermata Start/Options, premete Z, Su, Destra, Giù, Sinistra, Z, Sinistra, Giù, Destra, Su, Z. Apparirà un'opzione speciale. Selezionatela e premete A. Cominciate una nuova partita, spostatevi su continue e premete A. Nella schermata del livello pirati, quella con la scritta "Swashbucling Spot", premete Destra e potete scegliere i vari livelli del gioco.

FIGHTERS MEGAMIX

Percorsi Segreti
Finite i percorsi dall'A alla D e appariranno i percorsi E, F e G. Finite quelli e apparirà il percorso H. Finite quello e apparirà il percorso I.
Varianti Segrete dei Personaggi
Course A: Honey Scolaretta (selezionate Honey, premete X/Z)
Couse B: Kid Akira/Kid Sarah, da VF Kids.
Course C: Ura Bahn (Dark Bahn).
Course D: Janet (Virtua Cop 2).
Course E: Bean/Bark (da Sonic Fighters).
Course F: Rentahero (da Rent a Hero, un vecchio RPG).
Course G: Dela (livello allenamento)
Course H: Siba (prototipo di VF1)
Course I: Hornet (da Daytona USA).
Iniziate il gioco 29 volte per avere Meat (selezionate Kumachan, premete X).
Giocate per 84 ore= Palma (selezionate Kumachan, premete Z).
Combattere contro Deku in Training Mode: finite i percorsi da A a D e collezionate più di 50 OK in training mode.
Opzioni Segrete
Finendo un qualsiasi percorso, si accede a questo utile Menu:
BMG On/Off: per eliminare o tenere la musica di sottofondo.
Ending BMG: per sentire i motivi finali dei percorsi completati.
1p Nessun danno: Il giocatore 1 è invulnerabile. Completate tutti i percorsi e giocate per più di 500 volte.
2p Nessun danno: Vedere sopra...
Hyper Mode + i giocatori compiono le mosse senza "irrigidirsi". Completate tutti i percorsi e in Survival Mode potrete vincere più di due volte in una partita da tre minuti, più di cinque volte in una da sette e più di 11 in una da quindici minuti.
Nemico in allenamento: I giocatori scelgono contro chi combattere in allenamento. Finite tutti i percorsi e recuperate più di 600 OK in training mode.
Survival Mode: I giocatori scelgono l'arena del survival mode. Finite tutti i percorsi e giocate in Survival Mode per più di dieci volte.
Portrait: per vedere riquadri finali dei percorsi finiti.
Statistiche: le statistiche del gioco.

TOSHINDEN REMIX

Personaggi Segreti:
Per giocare con i personaggi segreti, andate nelle opzioni, mettete il livello su Easy e poi andate su VS Computer e avrete due personaggi nuovi.

RAYMAN

Per 20 vite, mettete il gioco in pausa, poi premete A, Destra+B, Sinistra/Giù+R, Y+C+Z.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Due ottimi cheat per UMK3 versione Saturn. Sullo schermo con il teschio viola, premete C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X. Sentirete una risata se ha funzionato. Poi andate nella schermata Kombat e premete Su.

Invece di dover finire il gioco per i tesori, andate nel torneo ad otto e finitelo. Andate nell'ultimo tesoro per vedere tutte le mosse finali del gioco!

VIRTUA COP

SATURN

Mentre selezionate lo Stage, sparate alla freccia del primo Stage finché non finisce il tempo. Questo dovrebbe proiettarvi dal primo boss.

DIE HARD TRILOGY

SATURN

Nei credits di Die Hard, mentre il gioco carica, premete C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Questo vi darà vite infinite e un'opzione per selezionare i livelli in ciascuno dei tre giochi.

FIGTERS MEGAMIX

SATURN

Sullo stage BM nella modalità a due giocatori, fate in modo che entrambi i giocatori tengano premuto X prima dell'inizio dello scontro. L'aereo di Afterburner passerà in volo!

CRUSADER NO REMORSE

SATURN

Password di livello per la difficoltà Easy:

2-	FWQP	3-	PLRQ
4-	SZNF	5-	TD5S
6-	J1BT	7-	K2CV
8-	N3DW	9-	M4FX
10-	X5GZ	11-	C6HO
12-	D7J1	13-	F8K2
14-	FGL3	15-	JFM4

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

SATURN

Nella schermata opzioni, tenete premuti L+R e premete Su e Giù ripetutamente per accedere allo Screen Mode. Per vedere una pubblicità di Marvel Super Heroes, premete A, C e Start sul controller due.

SEGA RALLY

SATURN

Stratos:
Nel menu principale, premete X, Y, Z, Y, X.

Pilota dell'AM3:
Selezionate il time attack, scegliete un percorso qualsiasi e un macchina, poi selezionate "Three Laps" e premete X, C e Z simultaneamente.

LOADED

SATURN

Menu Cheat:
Mettete in pausa il gioco e selezionate BGM Volume. Premete e tenete premuto il pulsanse sul retro L, Z, B, X, C e, con un dito disponibile, il pulsante R sul retro. Dopo qualche secondo apparirà il Menu Cheat. Se volete richiamarlo, basta premere Start e il pulsante L.

HARDCORE 4X4

SATURN

Mega Camion:
Mettete il gioco in pausa in qualsiasi momento e premete, B, Sinistra, A, C, C, A, Destra. Questo dovrebbe darvi un grosso camion nero.

Carro Armato:
Nel circuito Warzone, mettete in pausa il gioco ed inserite A, B, Destra, A, C, A, Giù, A, B, Destra e A. Questo trucco è uno spasso n e l Championship Mode, perché anche gli altri camion si trasformeranno in carri armati e andranno tutti alla stessa velocità.

Correre in qualsiasi classe:
Andate nella schermata Edit Names ed inserite "Novice" (ricordandovi di aggiungere gli spazi). Ora potrete accedere sia al Pro che all'Extreme.

Inquadrature diverse:
Mettete il gioco in pausa e inserite Destra, A, Sinistra, Sinistra, Y, Giù, Su, Sinistra, Sinistra. Quando uscite dalla pausa, premete X finchè non avrete la visuale disponibile solo nei replay.

Ultimo giro:
Mettete il gioco in pausa (di nuovo!) e inserite Sinistra (x3), A (x3), Sinistra (x3), A (x3). Se sentirete un clacson, vuol dire che siete all'ultimo giro. Purtroppo la cosa funziona solo quando siete primi.

Turbo a go-go:
Quando avete esaurito i turbo, mettete il gioco in pausa e inserite C, Destra, A, Z, Y, C, A e Destra per riavere tutti i turbo. Potete ripetere la cosa quante volte volete.

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

NINTENDO 64 - SOFTWARE N. 64
A PREZZI INCREDIBILI

S. NINTENDO		
DONKEY KONG COUNTRY 3	E	118000
DOOM	E	94000
EARTH WORM JIM 2	E	99000
FORMULA 1	E	128000
FULL THROTTLE	E	78000
NHL 97	E	104000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	108000
VEGAS STAKES	E	74000
WATER WORLD	E	78000
WILD GUNS	E	68000
WINTER GOLD	E	98000
OCCASIONI DA LIRE		28000
SATURN		
ANDRETTI RACING	E	88000
BIO HAZARD	J	109000
DIE HARD ARCADE	J	84000
DIE HARD TRILOGY	U	78000
DRAGON BALLZ II	J	104000
FIFA 97	E	82000
LAST BRONNX	J	124000
MANX TT	J	84000

COMBINAZIONI
GIOCHI
E
MACCHINE
TELEFONARE
NOVITÀ
E
OCCASIONI

NBA LIVE 97	U	78000
NFL QUARTER BACK 1997	E	84000
PGA TOUR GOLF 97	E	88000
PINBALL 3D	U	84000
REAL BOUT	S	TEL.
ROCKMAN 8	J	99000
SONIC JAM	J	94000
S.W. SOCCER 96/97	U	88000
TERRACRESTA	J	118000
VIRTUA COP 2	U	88000
VIRTUA FIGHTER KIDS	J	74000
VIRUS	J	TEL.
WAKU WAKU SEVEN	J	TEL.
MEGA DRIVE		48000
DRAGON	E	84000
HADDEN 97	E	78000
INTEN SS SOCCER DE LUXE	E	68000
SAMURAI SPIRIT	E	68000
THE LION KING	E	68000
VIRTUA RACING	E	19000
OCCASIONI DA LIRE		

CONSOLE S. NINTENDO CON 1 GIOCO da £. **138.000**

CONSOLE MEGA DRIVE CON 1 GIOCO da £. **118.000**

SATURN e PSX EURO - JAP - USA telefonare

NINTENDO 64 PAL - JAP - USA software

NEO GEO CD - HARDWARE E SOFTWARE

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

ECCEZIONALE !!!

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola

L. 8.000

IL MIO COMPUTER

OTTOBRE

118 MILA LIRE IN MENO
MACROMEDIA FLASH PER WINDOWS
SCONTO ESCLUSIVO PER I NOSTRI LETTORI

A PAG. 121

MENSILE - ANNO 2 N.10 (21) - OTTOBRE 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

BASTANO 3 MILIONI PER UN OTTIMO COMPUTER

COSA SERVE A UN PC INTELLIGENTE
CHE CAPISCE LA TUA VOCE E LAVORA PER TE

TUTTI I TRUCCHI
PER DISCHI RIGIDI
CHE FUNZIONANO
COME
SI DEVE

299 MILA LIRE
PER AVERE IN CASA
UNO SCANNER
DA SOGNO

DIECI SUPER GIOCHI A PREZZO D'OCCASIONE

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 8.000

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI GIOCHI E PROGRAMMI



ANNUNCI

VENDO

VENDO i seguenti giochi per PSX Sony a L. 50.000 cad.: Romb Raider, Mortal Kombat Trilogy.
Gianluca - tel. 0342/636238 ore pasti

VENDO PSX PAL + 1 joypad + presa scart + seguenti giochi: Tomb Raider, Formula 1, Die Hard Trilogy, Wipeout, Wipeout 2097, Tekken, Mortal Kombat 3, Total NBA 96, Ridge Racer, Destruction Derby, Discworld. Il tutto in ottime condizioni a L. 700.000 solo in blocco.
Abel - tel. 051/6777380 dopo le 19

VENDO i seguenti titoli per Sega Saturn: Daytona USA JAP L. 30.000, Virtual Hydlide JAP L. 20.000, Virtua Fighter JAP L. 25.000, Guardian Heroes JAP L. 45.000, Virtua Fighter II IT. L. 40.000, Fifa '96 USA L. 30.000 e molti altri, vendo anche in blocco. Max serietà.
Paolo - tel. 0584/942235 ore pasti

VENDO/scambio Multitap per Sega MD causa doppio regalo a L. 90.000, o scambio con giochi PSX o N64.
Francesco - tel. 080/3947210 ore ufficio

VENDO i seguenti giochi per SNes: Puzzle Bobble, Fifa 96, Toy Story, Sparkster, Earthworm Jim 2, Stunt Race FX, Super Proboterctor, Donald Duck in Maui Mallard, Aerosmith X Revolution con istruzioni e garanzia originali a L. 40.000 cad. Cerco inoltre memory card per joypad N64. Annuncio sempre valido.
Daniele - tel. 0963/42887 ore pasti

VENDO i seguenti giochi e accessori per SNes (PAL) in ottime condizioni: Super Bomberman 3 a L. 60.000, MK 3, Earthworm Jim 2, WWF The Arcade Game a L. 59.000 cad., Batman Forever L. 55.000, Castlevania Vampire's Kiss L. 49.000, Pitfall L. 45.000 e altri. Accessori: cavo stereo L. 20.000, adattatore per 6 giocatori L. 35.000. Oppure vendo in blocco a L. 490.000. Annuncio sempre valido.
Giuseppe - tel. 0421/272194

VENDO per Sega MD le seguenti cartucce: Pac Mania, Wiz'n'Liz, Talmit's Adventure a L. 20.000 cad., Quack Shot e Side Pocket a L. 30.000 cad., Batman Return, The Addams Family, Global Gladiator a L. 35.000 cad., Asterix L. 45.000 o in blocco a L. 250.000 (usato pochissime volte, massima serietà).
Alessio - tel. 0131/814055 dopo le 19.30

VENDO in blocco Ultra 64 PAL 3 mesi di vita, 2 anni di garanzia, 2 joypad originali, memory card + 4 giochi: Wave Race, International Super Star Soccer 64, Star Wars of Shadows the Empire, MK Trilogy a L. 700.000 in blocco.
Baldo - tel. 0368/3923144 dopo le 20.30

VENDO Sega Saturn Jap (versione bianca) con 2 joypad, presa scart, adattatore universale con i seguenti giochi: Virtua Fighter 2 L. 50.000, Panzer Dragon 2 L. 50.000, Ultimate Mortal Kombat 3 L. 55.000, Vampire Hunter L. 45.000, Rayman L. 50.000, X-Men L. 40.000. Vendo in blocco a L. 600.000.
Daniele - tel. 0376/619175

VENDO MD + 2 joypad + joypad Honest con 6 tasti e autofire + joystick Fighter 1 con 6 tasti, autofire e slow motion + adattatore universale Super Mega Key e i seguenti giochi: Fifa 97, NBA Jam, Sonic Earthworm Jim, Rolling Thunder, Dragonball Z, Muhammed Ali Heavy Weight Boxing, Super League, Dick Tracy, Predator 2 e Chuck Rock in blocco a L. 200.000. Annuncio valido solo per Milano e dintorni. Max serietà.
Andrea - tel. 02/55019626 ore pasti

VENDO per N64 la cartuccia di Starwars vers. USA a L. 90.000, inoltre per PC CDRom vendo Red Alert + data disk Counterstrike L. 70.000, Screamer 2 L. 40.000, Ultima 8 L. 20.000 e Diablo L. 30.000. Massima serietà.
Lino - tel. 0881/615363

VENDO Sega MD 2 italiano completo di tutto + MK 3 a L. 150.000. Vendo sempre per MD i giochi Fifa 97 Gold Edition L. 60.000, il fucile a raggi infrarossi con 6 giochi inclusi a L. 60.000 e The Lion King a L. 55.000 o in blocco compreso il MD con cassetta a L. 280.000. Tutto originale e in buone condizioni.
Rocco - tel. 0966/961981 dalle 16 alle 21

VENDO/scambio i seguenti giochi per MD: Cool Spot L. 55.000, James Pond L. 75.000, Shining in the Darkness L. 75.000, The Immortal L. 70.000, convertitore MD europeo Genisis L. 20.000, Popolous L. 70.000, Sonic L. 15.000 o scambio con: King's Bounty, Attack Sub, Ragnacenty, Shining Force 1/2, Dune 1/2.
Alan - tel. 0763/84174 ore pasti

VENDO per N64 PAL il gioco Wave Race 64 a L. 100.000 in ottime condizioni, usato poche volte. Oppure scambio con Pilotwings 64 PAL. Annuncio valido solo per Treviso e provincia.
Ludovico - tel. 0423/23141 ore pasti

VENDO causa cambio console SNes in perfette condizioni + 2 joypad, di cui uno programmabile + cavo scart + adattatore EURO-USA, + 5 giochi solo L. 250.000. Vendo inoltre altri bellissimi giochi a prezzi trattabili.
Massimo Marini - vle Trento, 11 - 38066 Riva del Garda (TN) - tel. 0464/520644 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per Sega Saturn: MK II (EURO) L. 30.000, Sega Rally (EURO) L. 40.000, Wipeout (EURO) L. 35.000, Nights (EURO) L. 30.000, Clockwork Knight 2 (EURO) L. 30.000, Virtua Fighter 2 (USA) L. 40.000, Daytona Usa (USA) L. 40.000 e molti altri. Inoltre per Saturn vendo pistola originale in ottimo stato a L. 35.000.
Federico - Antonio - tel. 0331/771124

VENDO i seguenti giochi x SNes: Secret of Mana (+ libro guida), Illusion of Time, Lufia, Eye of Beholder, King Arthur, Brain Lord, Breath of Fire, Zelda, Player Manager, Fifa International Soccer, NBA Live '96 e altri. Prezzi da L. 15.000 a L. 50.00.
Luca - tel. 0444/596736

VENDO SNes (EURO) con 2 joypad, adattatore universale e 9 giochi tra cui: Tecmo Super NBA Basket Ball (PAL), Lamborghini (PAL), International SuperStar Soccer Deluxe (PAL) e molti altri. Inoltre vendo Nintendo con 17 giochi e pistola zapper L. 250.000.
Christian - tel. 0789/727208

VENDO le seguenti cassette per Sega Master System in ottime condizioni e con istruzioni tranne due: Double Dragon, Superman, MK, Flash,

Strider II a L. 15.000 cad, in blocco a L. 70.000.
Daniele - tel. 015/2538309 ore pasti

VENDO Sega MD II + Sonic 3, PsycoPinball, World of Illusion, Quackshot, Ayrton Senna GP 2. Il tutto a L. 150.000.
Luigi - tel. 0566/53202 - 0338/7015214

VENDO/scambio videogiochi per N64 PAL: Star Wars, Turok, ecc. Annuncio valido per Foggia e provincia. Astenersi perditempo.
Sergio - tel. 0881/633498

VENDO volante e pedaliera analogici Mad Catz per Sony PSX come nuovi a L. 100.000. Annuncio valido solo provincia di Piacenza e limitrofe.
Filippo - tel. 0523/559448

VENDO SNes PAL Gig + joypad + Tecno Super Basket Ball, Kirby's Ghost, Starwing e Street Fighter 2 a L. 250.000. Chi lo acquista avrà in regalo la rivista SuperConsole nn° 27, 28 e 29 e Game Power nn° 60 e 62.
Giuseppe - tel. 0789/728029

VENDO per SNes PAL i seguenti giochi: Robocop 3, U.N. Squadron, Super Double Dragon in blocco a L. 150.000 o separatamente a L. 50.000 cad., ed inoltre vendo anche Kick Off JAP, privo di adattatore a L. 50.000. Per GB le seguenti cartucce: Looney Tunes, Raging Eighter, Magnetic Soccer e molti altri in blocco o separatamente a L. 20.000 cad. Le cartucce sono in ottime condizioni, provviste di scatola ed istruzioni. Max serietà. Annuncio sempre valido.
Tiziano - tel. 075/8526133 ore serali

VENDO Saturn americano + alimentatore + cavo scart + CD demo + 1 joypad + 3 giochi (Street Fighter Alpha 2, Daytona C.C.E., Super Puzzle Fighter 2 Turbo) americani a prezzo da concordare. Annuncio sempre valido in tutta Italia.
Leandro - tel. 049/9050182 dalle 19.30 alle 20.30 o dalle 21 alle 22

VENDO Sega MD (PAL) con 13 giochi tra cui: Sonic 3, Robocop vs Terminator, Universal Soldier, MK 2, Primal Rage, Buck Rogers, Last Battle + joypad a L. 430.000 trattabili o scambio con un 32 bit + gioco.
Vito - tel. 0924/44857 dalle 13.40 alle 21.30

VENDO PSX PAL con 2 joypad originali, memory card originale 15 blocchi e i seguenti giochi: Tomb Raider, Crash Bandicoot, Space Jam, Micro Machines V3, Twisted Metal 2, Little Big Adventure e V-Rally. Tutto a L. 530.000. Solo Pesaro e provincia.
Tel. 0721/401266 ore pasti

VENDO la console PSX PAL, ancora in garanzia con 2 joypad, memory card e9 giochi tra cui: Soul Blade, D. Derby 2, Tekken 2, Street Fighter Alpha 2, Porsche Challange, Disruptor, Crash Bandicot, Lomax e In the Unt; inoltre 3 CD demo giocabili, il tutto con relative custodie e istruzioni a L. 750.000 trattabili invece di L. 1.400.000. Scambio con Saturn + giochi.
Giovanni - tel. 0342/564090

VENDO per PSX europea F-1 a L. 60.000 o lo scambio con Double Dragon, Dragon Ball, Z, Ultimate Battle 22 o Rage Racer.
Luigi - tel. 095/7835647

VENDO SNes con Super Mario All Stars a L. 120.000 con joystick, istruzioni ecc. ecc. Vendo anche 10 giochi tra cui Fifa International Sport, Micro Machines 2, Turbo Tournament, Biker Mice Mars e Simpson dalle 50.000 alle 60.000 lire. Proposta sempre valida.
Giovanni - tel. 02/9018739

VENDO SNes PAL + 1 joypad e i seguenti titoli: S. Fighter II Turbo, S. Mario World, NBA Jam. Tutto in blocco a L. 200.000. Il materiale è come nuovo. Max serietà.
Francesco - tel. 0874/30545

VENDO console Saturn (JAP) completa di adattatore universale, memory card e 6 giochi: Tomb Raider, Sega Rally, Daytona USA, Wipeout, Clockwork Night e Virtua Fighter il tutto a L. 400.000.
Marco - tel. 0335/6362841

VENDO per N64 i seguenti giochi: Fifa 64 (PAL) a L. 85.000 e Star Wars: Shadow of the Empire L. 95.000 o eventualmente scambio uno dei 2 giochi con Starfox (USA/PAL) + eventuale conguaglio.
Nicola - Matteo - tel. 06/05061912

VENDO per Sega Master System queste cassette: Assault City, Wonder Boy III, Rambo III, Moonwalker + pistola tutto a L. 100.000. O separatamente i singoli giochi.
Luca - tel. 0321/695509 ore pomeridiane

VENDO/scambio/cerco giochi per N64 (NTSC oppure PAL se funzionanti con adattatore). Dispongo di molti titoli!! Max serietà!!
Fabiano - tel. 0432/955594 ore pasti o dopo le 18.30

VENDO/scambio/cerco giochi per N64 PAL.
Lorenzo - tel. 0471/263587 ore pasti

SVENDO a L. 430.000 non trattabili SNes, joypad, adattatore SFX e 18 giochi: Yoshi's Island, Super Street Fighter 2, Street Fighter Alpha 2, Mario World, Killer Instinct, Mario All Stars, Megaman X, Fatal Fury 2, World Heroes, Art of Fighting, Muscle Bomber, Lamborghini, Dragon, Power Atlhete, Kenshiro 6, MK, Dragonball Z.
Rosario - tel. 0832/309505

VENDO PSX universale completa di cavi, 1 joypad e 2 giochi. Prezzo da concordare.
Antonio - tel. 0962/26980 dalle 14 alle 21

VENDO per SNes i seguenti giochi: Pilotwings, F-Zero, Starwing, Wrestling, Sensible Soccer, NBA Jam, Robocop 3 e Int. Super Star Soccer Deluxe. I giochi variano dalle 20 alle 30mila.Christian - tel. 071/7929659

CERCO

CERCO giochi, console, joystck, multipad, prezzo modico.
Andrea - tel. 0575/595094

CERCO Sony PSX EURO senza giochi massimo L. 210.000. Solo Parma e provincia.
Nicola - tel. 0521/814052 ore pasti

CERCO 2 pad (qualsiasi versione) per N64 a un prezzo massimo di L. 18.000.
Giovanni - tel. 0444/805237 ore pasti

CERCO N64 + joypad in ottime condizioni o eventualmente scambio con Sony PSX nuovissima (1 mese di vita) + giochi nuovissimi. Inoltre vendo SNes con nuovissimi titoli e a bassissimo prezzo; GB + 3 giochi, e numerosi titoli per Sega Master System a L. 10.000. Tutto in ottimo stato. Prezzi trattabili. Annuncio sempre valido. Offro e cerco massima serietà.
Gioacchino - tel. 0883/522234

CERCO password di Crash Bandicoot del PSX e CD di Dragon Ball o Doome Hardcore 4x4.
Claudia - tel. 0543/725009 dalle 18.30 alle 20

SCAMBIO

SCAMBIO Nintendo 8 bit con: Smash TV, Mario Bros, Soccer, World Champion e Captain Sky Hawk in perfette condizioni con 2 joypad con N64 (PAL-USA) con 2 joypad. Annuncio valido per l'hinterland di Milano.
Gianluca - tel. 66400196 ore pomeridiane

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+CD L. 14.900

Ufficiale PlayStation Magazine No 14

FORMULA UNO '97 PSYGNOSIS TORNA IN PISTA

SPECIALE La storia cronologica dei Picchiaduro



L.9.900

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

OTTOBRE

SPECIALE: LE AVVENTURE PER GIOCARE ALLA GRANDE

MENSILE - ANNO 1 N.6 - OTTOBRE 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE - MILANO

ESCLUSIVO!

ABBIAMO PROVATO IL PIÙ BEL GIOCO DI CALCIO



GIOCHIAMO IN ITALIANO CON BROKEN SWORD



IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE 9.900 LIRE CON UN CD ROM PIENO DI GIOCHI DA PROVARE SUBITO SUL TUO COMPUTER